no.532
1996年12/15
アミューズメント通信
DECEMBER 15, 1996

ゲームマシン

GAME MACHINE
Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., Wakasugi Bldg., 18-2, Doyamacho, Kita-ku, Osaka, 530 Japan. Subscription rate: Overseas (air mail)-US$ 180.00 / year. NO part of this magazine may be reproduced without expressed permission. 禁転載

毎月2回(1日・15日)発行　昭和56年10月17日第3種郵便物認可　発行所　株式会社 アミューズメント通信社　〒530大阪市北区堂山町18－2(若杉ビル) ☎06(314)0309　FAX06(314)3821　定価400円　年間購読料9,880円(送料共、消費税込)

IAAPAショー96（ニューオーリンズ）でVRなど

ハイテク機器充実

ナムコ、CGゲーム機で3年連続受賞

IAAPAショー96ではVRゲーム機が数種類出品されたが、上の写真は米国イマーシブ・テクノロジー社の「キメラ」

遊園地関係の世界的な展示会、IAAPA（インターナショナル・アソシエーション・オブ・アミューズメントパークス&アトラクションズ）ショー96が十一月二十一〜二十三日、米国ルイジアナ州ニューオーリンズのコンベンションセンターで開かれ、三万六千平方㍍以上の展示フロアと屋外展示場に前年比一七%増の約九百五十社が約三千七百小間を使用して出展。登録入場者数も前年比一〇%増の二万二千六百人で着実に伸ばした。

南米や中近東、東南アジアを含む世界的な遊園地ブームとFEC（ファミリーエンタテイメントセンター）開設ラッシュが続く中で開かれ、IAAPAショー96は一段とその内容を充実させたが、大きくしすぎたデメリットも現われつつある。

出展機器のうちとくに映像シミュレーター関係、HMD（ヘッドマウンテッドディスプレイ）を使ったVRゲーム関係、人物や動物をさながら実物そっくりに再現するアニマトロニクス関係など、ハイテク機器の出品が多く、これだけでも十分に展示会として独立させることができるほど多い。

映像シミュレーター関係ではこれまで、機器メーカーがそれぞれ映像ソフト開発を手がけるという方式が基本だったが、機器メーカー十四社が協力して映像ソフトメーカー、ニューウェーブ・インターナショナル（NWI）社を設立。NWI社が各社向けに映像ソフトを供給することになったのが画期的である。

このほかIAAPAショー96ではAMゲーム機を含む遊園地、FEC関連のあらゆる機器、サービスが出品された。しかしギャンブル機規制の厳しいニューオーリンズでの開催なので、景品、リデムプションチケット、トークン（メダル）の払い出しが禁止され、一部の出展社は不満をもらした。

日系の出展社はこれまでのセガ社、ナムコ、サミー、サノヤス・ヒシノ明昌、トーゴに加え、SNK、コナミが独自の小間を設けて初出展した。

うちナムコ・アメリカ社はIAAPA賞を三年連続で受賞した。前回は「アルペンレーサー」でコインマシン部門、今回は「トーキョーウォーズ」でコインマシン部門、FECアトラクション部門の二部門受賞となった。

VRゲーム機のバーチャリティ社（英国本社の米国子会社）は、新作ソフト「パックマン」（ナムコ許諾品）を披露し、VR部門でIAAPA賞を受賞した（追って詳報の予定）。

受賞楯を持つナムコの中村雅哉社長と米国子会社のコーゼンチーノ氏

対人ゲーム設備撤去へ

ルーレット、ブラックジャックなど

AOU、「カジノバー」と区別するため自粛

㈳全日本アミューズメント施設営業者協会連合会（AOU、入江昭造会長）は、賭博事犯の多いいわゆる「カジノバー」と一線を画すため、会員傘下のAMゲーム場ではルーレット台、ブラックジャック台など対人ゲーム設備を使用しないとする自主規制を決め、九七年一月一日から実施することになった。

これは十一月十四日、静岡・熱海で開かれた第二十五回理事会で決定し全国大会で発表したもの。

同理事会で永井明副会長が、「対人ゲーム台を設置したカジノバーでの賭博営業が目立っており警察庁でも問題視しているが、われわれが運営しているのはカジノバーではなく健全なAM施設だ。そこでAOU傘下の会員は賭博営業とは関係ないことを明確に打ち出しためにも、対人ゲーム台の使用について自主規制したほうがよい」と提案し、「私が知っている限り、対人ゲーム台を設置しているのは現在当社（セガ社）とアスモ、プロバックスなど数社しかないので、自主規制してもほとんど影響はないのではないか」と語った。

これについて、「当初われわれは対人ゲームを健全なゲームとして導入したのだが、これが悪用されている。現状では自主規制は当然だ。しかし問題がなくなれば解除するということにしてほしい」との意見や、「千葉県では八号営業の許可は対人ゲームが含まれている場合、申請から約一年もかかっており、当局では実質的に営業できないようにする方向へ持っていくようだ」との情報などが交換された。

このほかとくに反対意見はなく、対人ゲーム台の自主規制を来年一月一日実施することを決めた。

実施に当たり、対人ゲーム台を現在設置している店は十二月末日までに撤去することを申し合わせた。AOU事務局では、「対人ゲーム設置業者には口頭で伝えて承諾を得ており、会員（傘下のオペレーター）への文書での通知はとくに行なわない」としている。

全国大会でこの内容が発表され、入江会長は、「賭博で問題化しているカジノバーと一線を画し、行政当局などへ当業界の姿勢を示すため自主規制を行ない、会員傘下の店舗では対人ゲーム台を使用しないことにした」と説明した（**ほかの理事会議案は8めんに掲載**）。

DE「スタンプ倶楽部」

セガ社と製販提携

価格未定、12月下旬に発売

データイースト㈱（本社東京、福田哲夫社長）が九月のAMショーで出品、人気を集めた「スタンプ倶楽部」は同社が開発、セガ社が製造、国内販売することになった。

「スタンプ倶楽部」は利用客の顔映像と選択したイラストを組み合わせて、インク内蔵式のオリジナルスタンプとして作成する自動機で、AMショーでは開発中の試作機を出品。その後もロケテストを重ね、開発を進めているもの。

その人気から量産化する必要があり、セガ社が製造と国内販売を担当する内容で提携した。セガ社によると、十二月中旬ないし下旬に発売する予定だが、価格は未定。海外市場についてはなお白紙の状態とのこと。

データイーストの福田社長は、「厳しい市場環境にあり、数年前から開発部門を含めた大がかりなリストラを進めている中でヒット作が見込めることになった」と説明している。このリストラは既定方針で、セガ社の圧力によるものでは一切ないとも言明している。

スタンプ倶楽部

メーカーの中間決算

厳しいゲーム場収入減

業務用販売はセガ社、ナムコ、コナミなど伸ばす

株式を公開している業務用メーカー各社の九月中間決算が次第に明らかになりつつあるが（前号でナムコについて掲載済み）、業務用大手三社の部門別売上高を半期ごとに見た場合、オペレーション収入はセガ社がタイトーを大きく上回る伸びを示したのに対し、タイトーは低下、ナムコは着実に伸ばしてタイトーの水準に届きつつある。

業務用の販売では、通信カラオケを含めたセガ社が一段と伸ばし、ナムコは着実に伸ばしたが、タイトーは九四年三月期以来低下傾向にある。三社以外のコナミ、カプコンがタイトーを上回る業績を上げているのが目につくようになった。

九月中間期では家庭用32ビット機用ソフトの伸びで全般に回復基調となっているが、業務用、オペレーションは厳しい環境の中で各社がそれぞれ努力した（テクモは次号で掲載予定）。

セガ社、中間決算

3年ぶり増益に

業務用、家庭用ともに伸ばす

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）は十一月二十二日、九月中間決算を発表、増収を重ね三年ぶりの増益となった。九七年三月期の業績予想は五月の当初予想のとおりで、変更はない。

九月中間期の売上高は前年同期に比べ一一・八%増の千七百四十八億五千六百万円、経常利益は一五・六%増の百二十七億五千九百万円、中間利益は九・〇%増の六十億三千二百万円となった。

売上高構成比は、業務用が四百三十七億五千九百万円で二五・〇%、家庭用が八百五十三億八千六百万円で四八・八%、オペレーション収入が四百三十億千六百万円で二四・六%、ロイヤリティ収入が二十六億九千三百万円で一・六%。前年同期比では業務用が一四・二%、家庭用が一四・三%、オペレーション収入が二・三%、ロイヤリティ収入が九一・四%それぞれ伸ばした。

うち輸出は業務用が前年同期比一八・二%増の百五十九億一千万円、家庭用が一一・八%増の四百二十二億七千八百万円、ロイヤリティ収入が六八・四%増の二十一億八千六百万円。全体の輸出比率は前年同期の三三・六%から三四・五%へ伸ばした。

同社では業務用でCGゲーム「バーチャファイター3」、「ラストブロンクス」、シールプリント機「プリント倶楽部」、通信カラオケ「スーパープロローグ21」などにより、国内外で販売を伸ばした。オペレーション部門でも福岡、東京の「ジョイポリス」オープン、スクラップ&ビルドによる店舗運営で伸ばした。家庭用では国内の「サターン」が堅調に推移、輸出でも「サターン」を中心に進めたが、32ビット機の競争激化と16ビット機の市場縮小で低迷を余儀なくされた――としている。

下半期ではCGゲーム機と「プリント倶楽部」シリーズなどの展開。「新宿ジョイポリス」と既存店の効率化、家庭用「サターン」の販売強化を進めていく予定。

タイトー、中間決算

減収だが黒字に

オペレーション収入11%減

㈱タイトー（本社東京、中村紘一社長）は十一月十四日、九月中間決算を発表、やや減収だが大幅赤字となった昨年中間期から黒字に戻した。九七年三月期の業績見通しは下方修正した。

九月中間期の売上高は前年同期に比べ三・七%減の三百五十一億五千八百万円、経常利益は十億一千五百万円（前年同期は約二十億円の赤字）、中間利益は九億四千八百万円（約二十四億円の赤字）となった。

売上高構成比は、オペレーション収入が二百六十六億七千万円で七五・九%、業務用が三十七億五千四百万円で一〇・七%、業務用カラオケが十六億三千九百万円で四・七%、家庭用が十三億三千八百万円で三・八%、家庭用カラオケが十二億三千八百万円で三・五%、その他が五億一千五百万円で一・四%となっている。前年同期比ではオペレーション収入が一一・〇%減、業務用が〇・八%減、業務用カラオケが八・五%増、家庭用が六七・一%増、家庭用カラオケが一〇五五%増、その他が五三・〇%増でオペレーション収入の減少が目立っている。

部門別輸出高は業務用が前年比一九・三%増の五億八千六百万円、その他が二四九・三%増の二億六千万円で、計八億四千七百万円。輸出比率二・四%。

オペレーション収入について同社は、テーマ別店舗構成による「ハロータイトー亀有」など、またボウリング場併設の大型複合店「タイトーアミューズメントシティ上諏訪」など新設、さらに既存店でもリニューアルなど活性化に努めた、としている。業務用カラオケは市場環境が厳しく苦戦、また家庭用カラオケは着実に伸ばしたがマルチメディア端末機としての浸透に至らなかった。

下期は十月中旬にマルチメディア端末機「メディアボックス」を発売しており、マルチメディアビジネスの確立に努める――と説明している。

九七年三月期の業績予想はこのため、売上高が前年比三・七%減の七百二十一億円（五月時点の当初予想は七百八十五億円）、経常利益は十七億円（前年約五十六億円の赤字。当初予想は三十億円）、当期利益は十五億円（前年約九十五億円の赤字。当初予想二十五億円）と大きく下方修正している。

コナミ、中間決算

最高の国内売上

大幅な増収増益で回復へ

コナミ㈱（本社東京、上月景正社長）は十一月十四日、九月中間決算を発表、昨年から引き続き急速な回復ぶりを示した。九七年三月期の業績予想は大幅に上方修正した。

九月中間期の売上高は前年同期比二四・二%増の二百十三億三千万円、経常利益は一三三・二%増の三十四億七千四百万円、中間利益は一〇〇・三%増の三十億六百万円と大幅な増収増益を示した。

売上高構成比は、業務用がさらに区分されAM機器が三十五億四千万円で一六・六%、ゲーミング機が三十三億七千二百万円で一五・八%（業務用計は六十九億一千二百万円で三二・四%）、家庭用が九十六億一千七百万円で四五・一%、パチンコ向け機器が十四億六千二百万円で六・八%、キャラクター事業が二十一億七千万円で一〇・二%、オペレーション収入が八億九千九百万円で四・二%、その他が二億六千七百万円で一・三%。

前年同期比では業務用のうちAM機器が二四一・〇%増、ゲーミング機器が三九・二%増（業務用計で九九・八%増）、家庭用が一七・一%増、パチンコ機器が六二・七%減、キャラクターが三六八・七%増、オペレーション収入が二三・五%増、その他が三〇・六%減となっている。

輸出はAM機器が前年同期比八九四・〇%増の十八億九百万円、ゲーミング機が四六六・七%増の四億七千六百万円（業務用計は七五九・二%増の二十二億八千五百万円）で業務用の伸びが著しく、家庭用が二五九・一%増の十七億七千四百万円、その他が五六・三%増の二千五百万円。輸出比率は前年同期の四・五%から一九・二%へと大きく回復した。

業務用のうちAM機器では「ワインディングヒート」、「ジェットウェーブ」などCGゲームが貢献、ゲーミング機器では「GIクラシック」などが堅調だった。家庭用ではPS用ソフト「ハイパーオリンピック・イン・アトランタ」が内外で伸ばし、サターン用「ときめきメモリアル」もヒットした。また新事業のキャラクター関係「クリエイティブプロダクツ」（CP）部門では、キーホルダーやポスターなどのグッズ、家庭用攻略本、ゲーム音楽CDなどで好調だった。オペレーション部門では七月に一店新設した――と説明している。

国内売上高は昨年に引き続き過去最高になった。また業務用AM機器の開発費用を個別製品原価計算方式に変更などしたこともあり、大幅な増益になった。

九七年三月期の業績予想はこれらを背景に、売上高が前年比二二・九%増の五百三十億円（五月の当初予想では四百八十億円）、経常利益が一一五・七%増の七十億円（四十五億円）、当期利益が一〇五・九%増の六十五億円（四十五億円）と大幅に上方修正された。

カプコン、中間決算

増収増益で回復

家庭用で伸ばす、OP収入減

㈱カプコン（本社大阪、辻本憲三社長）は十一月二十五日に九月中間決算を発表、大幅増収増益で急速な回復ぶりを明らかにした。九七年三月期の業績予想は九月十一日の修正どおりとなっている。

九月中間期の売上高は前年同期に比べ二八・九%増の百六十九億九千九百万円、経常利益は二〇〇七%増の二十四億五千四百万円、中間利益は一九九三%増の十二億一千万円と大幅に回復した。

ジャレコ、中間決算

増収で黒字回復

業務用、家庭用とも輸出伸び

㈱ジャレコ（本社東京、金沢義秋社長）は十一月二十二日に九月中間期決算を発表、増収により三年ぶりに黒字化した。

九月中間期の売上高は前年同期に比べ三四・二%増の四十億二千七百万円、経常利益は八千二百万円、中間利益は七千七百万円となった。

売上高構成比は、業務用が十五億四千八百万円で三八・五%、家庭用が十五億六千六百万円で三八・九%、アクアリウム用品が二億九千百万円で七・二%、その他が六億一千九百万円で一五・四%（うちオペレーション収入は四億八千四百万円で一二・〇%）。前年同期比では業務用が一四・二%増、家庭用が一四七・五%増、アクアリウム用品が八・六%減、その他が一〇・七%減となっている。

うち輸出は業務用が前年同期比一四二・一%増の四億一千四百万円、家庭用はゼロから一挙に五億七千六百万円へと戻した。輸出比率は五・七%から二四・六%へと大きく回復した。

業務用では「スーパーGT24h」などで回復、家庭用は32ビット機用ソフトに集中、とくに米国で伸ばした。下半期は業務用、家庭用ともに新作を投入する予定。九七年三月期の業績予測は九月二十七日の下方修正（本紙第528号参照）どおり。

「SEGA ENTERTAINMENT UNIVERSE」のご案内
セガではインターネット・ホームページ「セガ・エンターテイメント・ユニバース」において最新アミューズメント情報をご紹介しております。
インターネット・ホームページ・アドレスは http://www.sega.co.jp/

株式会社 セガ・エンタープライゼス
第一糀谷事業所　東京都大田区東糀谷2-13-1　電話03(5736)7700(国内販売事業本部)
電話03(5736)7721(海外販売事業本部)
電話03(5736)7834(アミューズメント施設グループ)
電話03(5736)7837(アミューズメントテーマパーク事業本部)
札幌支店　札幌市豊平区豊平五条3-2-34　電話011(841)0248(代表)
関西支店　大阪府豊中市豊南町東2-5-3　電話06(334)5336(代表)
九州支店　福岡県福岡市博多区博多駅南5-7-5　電話092(452)6841(代表)
広島販売　広島市中区河原町11-17フルミチビル　電話082(293)7979(代表)
名古屋販売　愛知県名古屋市名東区社が丘1-804　電話052(702)3003(代表)
仙台販売　仙台市若林区卸町東3丁目1-8　電話022(287)0930(代表)

人工知能ロボのサッカー競技

来夏初の「ロボカップ」

ナムコが全面協力、日本SGが技術協力

人工知能ロボットによる初のサッカー競技大会「ロボカップ」が九七年八月に名古屋で開催されることになり、同大会を主催する国際ロボカップ委員会が十一月六日、大阪・千里のライフサイエンスセンターで記者発表会を開いた。これに㈱ナムコの中村雅哉社長が出席し、同大会のスポンサーとして全面協力することを明らかにした。

ロボカップは、九五年八月に国際人工知能学会でその構想が発表され、十二月に七ヵ国の人工知能研究者らが国際委員会を発足、準備を進めており、来年八月二十三―二十九日、第十五回国際人工知能学会の関連行事として第一回大会を実施することになったもの。

サッカーロボットは、現在の技術では二足歩行が困難なため車輪付きの自動車タイプが中心となるが、コンピューターと無線で交信しながら小型カメラの映像やセンサーで自ら状況を判断し、駆動部を作動させるという自立型で、経験を積むごとに上手になっていく学習効果も備えている。競技ルールは検討中だが、ロボットの大きさで三種類のクラスに分け、ボールはテニスボール大となる予定。

記者発表会で同委員会の北野宏明委員長（ソニーコンピュータサイエンス研究所）は、「従来の人工知能研究の課題はコンピューターチェスだったが、これは人間の名人に勝つようになり、そのソフトがすでに産業用としても応用されている。次の課題として他と協調しながら問題を解決していく高度なシステム開発を目標とし、これにロボットサッカーが最適と考えた。ロボカップの展開を他のさまざまな技術発展の基礎としたい」と語った。

また浅田稔副委員長（大阪大工学部教授）ほか二人の委員から、具体的な説明があった。

ナムコの中村社長は、「私は昔からロボットに興味があり、当社で十年ほど前に情緒ロボットの研究も行なった。また今年で十七回目となるマイクロマウスのロボット競技にも第一回から協力してきているという経緯も踏まえ、ロボカップは大いに期待できるし楽しみにしている」と挨拶した。

なおマイクロマウスは同氏が理事長を務める㈶ニューテクノロジー振興財団が共催している。また人工知能学会の「知能ロボットシステム会議（IROS）」にも共催していることから、同財団事務局の田代泰典次長（ナムコ取締役）も出席し、「マイクロマウスは米国で始まりロボット技術も発達してきたが、ロボカップは日本から世界へ向けて発進し一段と高い技術の発達に貢献していけるもの」と述べた。

また技術面で協力する㈱日本シリコングラフィックスの荒川康久社長は「日本の産業が停滞している中、新しい高度な技術の可能性に期待したい」と語った。

この後、浅田教授らが製作したサッカーロボットの実演、コンピューターのサッカーサーバーによるデモ画面紹介などがあった。

「ロボカップ」発足発表会で。上の写真立っているのが大阪大学の浅田稔教授、左から2人目ナムコ・中村雅哉社長。下はデモのようす

三井グリーンランド、中間期

減収だが増益に

遊園地収入は大幅に減少

三井グリーンランド㈱（本社熊本県荒尾市、倉田稔社長）は十一月十五日、九月中間期決算を発表、O―157の影響でプール利用客が減少するなど減収だったが、不動産事業が好調で増益となった。

九月中間期の売上高は前年同期に比べ八・一%減の四十六億三千百万円、経常利益は九・一%増の五億三千六百万円、中間利益は三・四%増の二億八千万円となった。

売上高構成比は、遊園地が二十二億九千万円で四九・六%、ゴルフ場が十五億六千七百万円で三三・八%、ホテルが一億六千九百万円で三・六%、不動産が五億九千八百万円で一二・九%。前年同期比では遊園地二〇・〇%、ゴルフ場二・六%、ホテル九・六%と減らしたが、不動産は六〇・〇%増となった。

主力の遊園地では春から秋にイベントを開催したが、プール利用客が減少したほか、台風と炎博の影響で入園客が減少した。冬期にもイベントを展開、設備投資を進める予定だとしている。

九七年三月期の業績は売上高八十億七千五百万円、経常利益六億九千百万円、当期利益三億三千三百万円を見込んでいる。

スガイ・エンター、中間期

増収だが減益に

ゲーム場は前年同期比減に

㈱スガイ・エンタテインメント（本社札幌、鈴木保男社長）は十一月十八日、九月中間決算を発表、増収減益を示した。

九月十一日に株式を店頭公開し、それら経費増による減益となったもの。

九月中間期の売上高は前年同期に比べ七・四%増の三十四億九千八百万円、経常利益は一九・八%減の一億六千七百万円、中間利益は〇・七%減の一億二百万円となった。

売上高構成比はAM施設が三十億二千九百万円で八六・六%（うちゲーム場は十四億五千五百万円で四一・六%）、映画興行が四億二千百万円で一二・〇%、その他が四千七百万円で一・四%。

前年同期比ではAM施設が六・九%増（うちゲーム場は二・八%減）、映画興行が八・〇%増、その他が五一・六%増。AM施設の内わけはゲーム場、ボウリング、カラオケ、その他（ビリヤード、バッティングセンターなど）に区分されている。

同社では今年四月に複合AM施設「スガイティネ」をオープン、売上増となったが、ゲーム場では「プリント倶楽部」以外にヒット作が少なかったため、ゲーム部門は大きく落ち込んだとしている。

北海道では夏季より冬季のほうが売上高が多くなる。九七年三月期は売上高七十四億五千万円、経常利益六億六千四百万円、当期利益三億一千百万円を見込んでいる。

スペースワールドに来春

アトラスタワー

国内「スペースショット」3機目

スペースワールド（北九州・八幡、㈱スペースワールド経営）は十一月一日、新アトラクション「アトラスタワー」を九七年春にオープンすると発表した。

これは米国S&Sスポーツパワー社製の「スペースショット」を同パークバージョンに改造したもの。川鉄商事㈱を通じて導入、周辺整備費を含め総工費は約九億円。国内の「スペースショット」はトーゴ「花やしき」、「鈴鹿サーキット」に続き三機目となる。

「アトラスタワー」の高さは約六十㍍。座席は二人用と四人用がそれぞれ二つずつ設けられ、定員は十二人。エアーシリンダーにより高さ五十㍍まで急上昇するがこの時の最高時速は六十五㌔㍍で最大負荷は四G。所要時間二分。

園内中央部分の緑に囲まれた「アースガーデン」に、アマゾン奥地で発見された古代文明の塔体遺跡を復元したという設定の大がかりな遺跡の造形とともに設置する。

特許・実用新案 出願公告・公開

（11月1日～15日）

特許庁で登録された特許、実用新案および出願公開された特許の最新分で、AM業界関連のものは次のとおり。公報の日付、発明／考案の名称、出願人（都道府県名）、登録／公開の番号、登録特許については出願番号の順に掲載。新法により特許については出願公告が九六年一月から廃止、付与後異議申立制度が施行された。発明／考案の内容については各地の発明協会でコピーを入手することができる。

特許登録

十一月六日＝「テレビゲーム装置」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、2550821、3-346682。「仮想現実感生成装置」、同、2550832、4-193994。

十一月十三日＝「実況中継機能付きゲーム機」、コナミ㈱（兵庫）、2552425、5-313705。「テレビ遊戯システム」、同、2552427、5-335659。「遊戯機」、㈱ソフィア（群馬）、2554673、62-261409。

実用新案登録（旧）

十一月六日＝「観覧車の回転輪」、㈱トーゴ（東京）、2516333、63-159875。

登録実用新案

十一月一日＝「景品獲得ゲーム機」、㈱サンワイズ（東京）、3030491。「スロットマシン」、㈱オーゼキ（大阪）、3030617。「景品払出装置」、マルカ㈱（東京）、3030688。

十一月十二日＝「空中回転遊戯装置」、㈱ソシード技研（大阪）、3031044。

特許出願公開

十一月五日＝「力くらべゲーム機」、㈱ナムコ（東京）、8-289969。「円板体の射出機構」、㈱エヌエムケイ（東京）、8-289970。「テレビゲーム機の景品払出し装置」、ランキングネットワーク㈱（東京）、8-289971。「ゴルフゲーム機における画面表示方法」、㈱タイトー（東京）、8-289972。「ストーリー選択できるクイズゲーム機」、同、8-289974。「全問正解時にボーナス得点を加算するクイズゲーム機」、同、8-289975。「ジャンル選択できるクイズゲーム機」、同、8-289976。「ライフ復活が可能なクイズゲーム機」、同、8-289977。「風の影響を加味したゴルフゲーム機」、同、8-289978。「適切なアドバイス表示をするゴルフゲーム機」、同、8-289979。「ミスショットの結果オーライを盛り込んだゴルフゲーム機」、同、8-289980。同、8-289981。「ゲームネットワークシステムおよびカラオケネットワークシステム」、ヤマハ㈱（静岡）、8-289973。

十一月十二日＝「図柄組合わせ遊技機用のベルト式図柄可変表示装置」、㈱ニューギン（愛知）、8-294556(請)。「ゲーム装置」、佐久間慎吾（新潟）、8-294580。「通信ゲーム機システム」、㈱ナスカ（石川）、8-294581。「ゲーム機用模擬銃とそれを用いたゲーム機」、㈱タイトー（東京）、8-294582。

実用新案出願公開

十一月一日＝「照明装置ならびにテーブル装置」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、8-1546(請)。

十一月五日＝「接続用ジャック」、任天堂㈱（京都）、8-1572(請)。

ファミリーコーナーの人気者!!
簡単にオリジナルシールが作れる!!
好評発売中 マジカルトレイン 特許出願中
背景画
シールがでる!
POPのぼり旗
販促キット近日発売!!
●背景画
●POPのぼり旗
W1040・D1600・H1770mm
ジャイアント ドラえもん
©藤子・小学館・テレビ朝日
W1350・D1400・H2020mm
ピューロランドでだいぼうけん
マジカルパンプキン
NO-S7-08-20-04
©1976,1988,1993 SANRIO CO.,LTD.
W1580・D1640・H1950mm ㈱カプコン
わくわく
ウルトラマンレーシング
©円谷プロ・W1200・D1950・H1890mm
㈱セガ・エンタープライゼス
子どもたちの「遊びの世界」を知っている
HOPE 株式会社ホープ
本社工場 〒211 川崎市中原区今井上町50番地 Tel 044-722-6141代 Fax 044-711-2779
関西営業所 〒618 京都府乙訓郡大山崎町鏡田2番地 Tel 075-957-5613代 Fax 075-957-0313

スタンプ倶楽部

ナント 自分だけのオリジナルスタンプがゲーム感覚で、スグ できちゃう!

みんな待ってたスタンプメーカー

みんないっしょにスタンプ Pon!Pon!

ついに出たよ!

★キレイでかわいいオリジナルスタンプがすぐにその場で遊びながらカンタンに作れる!
★インク内蔵型スタンプなので、スタンプ台は必要なし!
★自分の顔を取り込んだり、好きなイラストを選んで自分だけのスタンプが作れる!
★イラストはたくさん取り揃えているのでいろいろな種類のスタンプが作れる!
★スタンプの色数も豊富なので、お手紙、年賀状、暑中見舞、X'masにバレンタインカード、顔入り名刺など使い方は無限大にナンデモあり! 工業所有権出願中。

開発元 DATA EAST
発売元 SEGA
©1996 DATA EAST CORP.

GHOSTLOP™ ゴーストロップ
ボールを投げてオバケブロックを崩せ!
爽快・対戦型ブロック崩しゲーム!!
開発元 DATA EAST
©1996 DATA EAST CORP. NEOGEOはSNKの商標です。
©1996 DATA EAST CORP.

人生のエッセンス
DATA EAST データイースト株式会社
本社:〒167 東京都杉並区荻窪5-11-17 ☎(03)3220-8000(代)
〈コインオップ国内販売部直通／TEL(03)3220-8025 FAX(03)3220-8032〉
大阪営業所:〒550 大阪市西区京町堀2-14-22 ☎(06) 448-8601
お問い合わせは国内販売部直通へ

家庭用ソフト集め

PS展とE3東京併催

CESA会員の多くはPSエキスポに出展

「プレイステーションエキスポ96」と初の試みとなる「E3Tokyo96」の二つの家庭用ソフト展示会が十一月一日、千葉の幕張メッセ（PSエキスポは五—六ホール、E3東京は七ホール）で同時開催された。

PSエキスポはPSユーザー向け雑誌社共催で今回が三回目。E3東京はパソコン用ゲームソフトを含み、米国「E3」主催者のインフォメーションワールド社などの共催で初めて催したが、当初九月開催の予定を遅らせた。結果的にPSエキスポと同時開催となり、一般公開（二—四日）の入場券も共通にするなど協調した。入場券は中学生以上千円、小学生五百円とこれも同じ。

来場者数は初日の招待客がPSエキスポ五千二百七十人、E3東京四千八百人。一般入場客は相互に入場できるためはっきりしないが、招待客を含めた入場者は四日間でPSエキスポ約五万四千二百人、E3東京約二万九千三百人とされている。

(社)コンピュータエンタテインメントソフトウェア協会（CESA）の会員の多くはPSエキスポに出展、E3東京に出展したのは五社だけだった。CESAは「東京ゲームショー」を最優先しており、他の展示会への出展は各社の判断に委ねている。

上は「PSエキスポ」、下は「E3Tokyo」の会場のようす
PSエキスポは今年三月に続く二回目の開催だが、出展社数は前回より二十六社少ない五十二社となった。AM業界からはナムコ、コナミ、カプコン、バンプレスト、ジャレコ、アトラス、タイトー、テクモ、ザウルスの九社（前回は十六社）が出展した。

うちナムコ、コナミはSCE、スクウェアと並ぶ最大小間でそれぞれ新作を紹介した。コナミは小間内で「ときめきメモリアル」の主役、藤崎詩織のバーチャルデビューを発表した（別記事を参照）。

E3東京は米国「E3」の成功に基づき、米国では業者のみ（トレードオンリー）の展示会だが、日本では一般公開することで計画された。出展社は共同小間「キッズウェアパーク」二十二社のほか、四十九社。新作ソフト展示以外に、内外からの講師によるセミナーなども催された。パソコン用ゲーム／教育ソフトも出品されたが、家庭用ソフトに関心が集まった。

ヒューマンはE3東京に出展したCESA会員の例だが、PS用だけでなくSS（サターン）用なども展示したかったため、と説明している。E3東京でのハード別展示はPS用十七社、SS用十四社、N64用二社という比率だった。

任天堂の新システム

ソフト書き換え

SFC用、ローソン店頭で来夏

任天堂㈱（本社京都、山内溥社長）は十一月十四日、書き換え可能なメモリーカセットを使って小売店頭でゲームソフトを書き込むという世界で初めての新システムを「スーパーファミコン」（SFC）で構築、㈱ローソン（本社大阪、藤原謙次社長）の約六千店で展開することで合意した、と発表した。

任天堂とローソンはこの新システムにより、九月までに国内で千六百六十二万台普及しているSFCの大きなビジネス資産を活用することが、ユーザーにプラスになり、家庭用TVゲーム機市場の活性化に役立つとしており、とくにゲームソフトの流通やソフト開発会社にかつてないメリットをもたらすとしている。

新システムはゲームカセットにマスクROMの代わりにフラッシュメモリーを使用。このFカセットを、ローソン店頭に設けられるソフト書込機に入れ、料金を支払って書き込むもの。Fカセットには次々と別のゲームソフトを書き込むことができる。

ゲームソフト供給はまずソフトメーカーが任天堂に許諾方式で供給。任天堂がゲームソフトを収めたCD—ROMを作成し、ローソン本部を通じ各店にCD—ROMを配布する。ローソン各店では書込機と端末機を設置し、任天堂から仕入れたFカセットを販売する。ユーザーが書き込んだ回数などのデータは、端末機を経てローソン、任天堂に送信され、それに基づきソフト開発メーカーにロイヤリティが支払われる。

新システムは九七年四月からテストを開始、夏から本格実施する予定。すでに発売済みのゲームソフトのほとんどと新作ソフトが新システムで供給されることになる。このため小売店は在庫のリスクを負担することなく、また値崩れなどを心配することもなくなる。ソフト開発メーカーでもリスクを大幅に軽減できる。

予定ではFカセットは五千円以下。書き込み料は一ソフト当たり千—四千円の間でそれぞれ設定される。SFC用ゲームカートリッジは現在五千八百—七千八百円なので、それより安くなる。

ローソンはダイエー系のコンビニエンスストア。ゲームソフトの販売はSCE「プレイステーション」用とセガ社「サターン」用をスクウェア系のデジキューブを通じ、セブンイレブン、ファミリーマート、サークルケイ・ジャパン、サンクス&アソシエーツの四社が十一月十五日から本格展開しており、ゲームソフト流通で任天堂は独自の方式を選んだことになる。なお任天堂はコンビニエンスストア以外の流通業者でも、条件が整えば許諾実施できるとしている。

コナミ「ときメモ」から

詩織アイドルに

すでにPS用など百万枚出荷

コナミ㈱（本社東京、上月景正社長）は十一月一日、「PSエキスポ96」（十一月一—四日、幕張メッセ）の同社小間で"藤崎詩織ソロデビュー"の記者発表を行なった。

これは同社家庭用TVゲームソフト「ときめきメモリアル」のキャラクター、藤崎詩織をアイドルとしてデビューさせ活動を始めるに当たり開いたもの。これに同社業務本部の永田昭彦本部長、宣伝部の酒井雅人部長、デザイン統括プロデューサーの霜出健治氏、コナミ・ミュージックエンタテイメントの福武茂社長らが出席した。

永田本部長が挨拶し、「家庭用TVゲーム『ときめきメモリアル』はPCエンジン、PS、SS、SFCの各ソフトとして累計百万枚以上を発売。これに伴い音楽CDやグッズなども発売してきたが、これに加えてゲームの各キャラクターにファンがいることに着目し、各キャラクターごとに新しい展開を考え、その第一弾として藤崎詩織のソロデビューを企画した」と語った。

藤崎詩織は十二月五日発売のシングルCD（キングレコード）でデビューし、二十一日にクリスマスイベントに出演、来年二月にバレンタインデー記念アルバムを、三月にPSとSS用の音楽ビジュアルCD—ROMを発売する予定。またファンクラブ「シオリ・メイト」を発足させ、会報の発行やインターネットホームページ開設などを行なうことになっている。クリエイティヴプロダクト事業部が担当する。

写真上はコナミの小間内記者発表、下はユニコーンの立体映像装置

東京日の丸の

日野和喜社長死去

55歳、帰宅途上急性心不全で

日野和喜氏（ひの・かずよし＝(有)東京日の丸社長）十一月二十九日午後八時六分、急性心不全のため東京都港区の済生会中央病院で死去、五十五歳。会社は東京都目黒区中根一丁目三の五。葬儀・告別式は十二月三日午後一時から文京区大塚五の四十の護国寺桂昌殿で行なわれた。葬儀委員長は高村正彦衆院議員（元経済企画庁長官）。喪主は妻加代子（かよこ）さん。

東京日の丸はグループで東京都内にパチンコ店二十四ヵ所を経営するオペレーター会社で、他に「八号営業」のゲーム場約二十店、その他カラオケボックスなど幅広く経営している。

ユニコーンから

立体映像システム

専用メガネ必要、どの映像も

㈱ユニコーン・インターナショナル社（本社東京、太田裕久社長）は十一月五日、一般的なビデオ映像を立体映像として楽しめる「トランスビジョンTVX」を発売した。米国のトランスビジョン・リサーチ社が医学用に開発したもので、娯楽用にも使えることからユニコーンが輸入した。

立体映像化の仕組みは明らかにしていないが、映像化されている対象の動きを、デジタルイメージ・プロセッシングのソフトウェアで奥行き感のある映像にするとのことで、専用メガネで見る。TVゲーム映像も可能。システム一式で約百八十万円。

同社はこの「トランスビジョンTVX」を、「E3Tokyo96」（十一月一—四日、幕張メッセ）の同社小間で披露した。

AOU、景品上限価格の値上げ

"800円"要望へ

理事会でまとめ、全国大会で説明

AOU（入江昭造会長）は十一月十四日、静岡・熱海の後楽園ホテルで第二十五回理事会を開き、対人ゲーム台の自主規制（1めん記事参照）の実施を決め、景品単価の上限引き上げなどについて検討した。

景品単価については、昨年行なった会員へのアンケート結果により、理事会で上限価格の引き上げを要望することになり、具体的には運営委員会（入江委員長）と営業円滑化推進委員会（坂武委員長）が検討。運営委では「上限八百円」を要望したいとし、営業円滑化推進委では引き上げ反対として理事会へ差し戻したため、今回理事会で再検討することになったもの。

桜井健雄専務はこの経過説明の中で、「当初は会員協会の七割が引き上げ賛成で上限千円を要望する方向だったが、最近は単価引き上げによる収益性や集客性、世論の動向などから反対や時期尚早の意見が強くなってきた。一方で警察庁はこれまで上限引き上げに耳を貸そうとしなかったが、最近は十分な理由があれば要望文書を断る理由はないという姿勢に変わってきた。これらの状況を考慮し、上限を八百円に下げた上で要望書を提出してもよい時期に来ている」と語った。

検討の結果、賛成十六、反対三、態度保留一となり、上限八百円への引き上げ要望書を、JAMMAなど業界団体と話し合った上で十二月中に警察庁・生活環境課へ提出することになった。

このほかAOUエキスポ出展社の関連営業者賛助会員の承認について、理事会にその都度諮る手間を省くため、承認の可否を事業委員会の真鍋勝紀委員長に一任することを了承した。

理事会終了後、親睦会合「平成八年度AOU全国大会」が開かれ、会員傘下のオペレーターら二百一名が参加した。

今回で十回目となる全国大会は、会合、懇親会、翌日のレジャー（ゴルフコンペまたは観光）で構成され、前回に続き講演会はなかった。

うち会合では恒例の「模範優良店」表彰（**10めんに一覧**）が行なわれ、表彰百七店のうち出席した二十五店に表彰状が贈られた。出席しなかった八十二店については、会員各協会を通じて渡される。

また岡山県協津山支部（川博久支部長）に、「障害者ゲーム大会など地域社会への奉仕活動を積極的に行なった」として感謝状が贈られた。

入江会長が挨拶し、「各協会の傘下会員が抱えているさまざまな問題について、十二月に地区協議会長会議、来年一月に全国協会長会議を開いて討議し、一つずつ解決できるよう努力したい。また十二月に会員傘下の店舗数や設置機械台数の実態調査を実施する。これは警察庁調べの数字のうち会員傘下のものが何割占めるのかを明らかにすること、データの把握は活動を進める上での基礎となることなど重要な意味があるので、協力を願いたい」と語った。

続いて第二十五回理事会の報告、組織拡充への活動を積極的に進めている茨城、宮城、神奈川、岡山の各県協会からの活動報告があった。

うち宮城県協の羽生勲会長は、「県警は八号許可店数から組織率が二〇%に満たないと言うのだが、県内には賭博業者が多く八号店の半数がGマシンを設置していると見られるため、健全AM業者の組織率は七〇%を越えていると思う」と語った。神奈川県協の村山嘉男理事長は、「協同組合のため組織拡充が難しい。来春に新しく協会を設立し、組合と並行する形で活動を活性化させたい」と述べた。

この後、今回の同大会の準備を担当した東京都協の真鍋勝紀会長が、「これまで培ってきたノウハウと先を見る目を持てばマーケットも広がると思う。一段とレベルの高い産業にするため一緒に頑張りたい」と挨拶。また会場のホテルに関係して後楽園ロコモティヴと東京ドームの社長を兼任する林有厚氏が挨拶し、「業界は風営法の規制がなお続いているが、市場は回復の兆しを見せている。明るく楽しいゲーム場作りにさらに取り組み、AOUの発展に期待したい」と述べた。

パーティーに移り林社長、入江会長、真鍋会長の三氏が鏡割りを行ない大野圭一副会長が乾杯の音頭をとった。なお次回の同大会は、中部・北陸地区協議会が担当することになった。

上の写真はAOU第25回理事会、下の写真は「全国大会」のようす

JAPEA、会員懇談会

参加費軽減決定

安全管理マニュアルが完成

全日本遊園施設協会（JAPEA、本部東京、山田三郎会長）は十一月六日、静岡県袋井市内の「葛城・北の丸」で「平成八年度会員懇談会」を開き、総会および同懇談会への参加費についての検討、「遊戯施設安全管理マニュアル」完成の報告などを行なった。

同懇談会には三十九名が参加。山田会長が急用で欠席したため、山田數夫副会長が司会となり、「率直な意見を出し合い有意義な会合にしたい」と語った。

会合への会員の参加費については第七十八回理事会で、「会員が経済的に厳しい状況にあり、出席率を上げるためにも参加費を協会で負担してはどうか」という意見が出たことから、具体的には会員懇談会で意見を聞いた上で決めることになっていたもの。

懇談会では鬼頭雅美知理事が、「会員の会費負担も大きい状況下、協会財政の許す限り会員に還元したほうがよいということで、この場で検討したい」と提案。会員から「総会への参加費について「一名無料であれば出席率が上がる」「財政が赤字にならないのなら全員無料にしてほしい」「将来のための財政を確保しておくべきだ」などの意見が出された結果、会員一名のみ協会負担、二名以上は会員負担とすることに決まった。

また会員懇談会への参加費については、大多数の意見から一名は半額を協会負担、二名以上は会員負担となった。

これと関連して遊園地などの視察を併せて実施するかどうかについても意見交換があり、検討の結果、参考になり話題がある遊園地などが会場周辺地域にある場合、会員懇談会の当日の午前中に視察することになった。

また懇談会のあり方について、二、三回に一回は趣向を変えて行なうことになった。

事務局から、安全対策委員会（則岡安夫委員長）が作成した「遊戯施設安全管理マニュアル」と「安全標識ステッカー」が十一月七日完成、十一月一日から販売を始めたとの報告があった。

同「マニュアル」は点検や保守管理などの基本的事項とともに、遊園施設二十五機種別の維持運行管理、十六機種別の要注意看板マニュアル、五機種別の検査標準などをまとめたもの（A4版、百二十二頁）。販売価格は会員には一冊千円、関係団体は千五百円、非会員二千円。

ステッカーは安全バーやベルトの装着注意、立ち上がりや乗り出しの危険などを絵と文字で表示したもの。合計十二種類で大きさは大中小と三種類。一枚百五十―三百円（会員外は三―五割増）で各五枚単位で発売。いずれも申し込み先はJAPEA事務局。

このほか建築基準法の見直しが始まり、現行の使用規定を性能規定に変更する改正作業は今年度内に終わり、遊園施設に関係する告示558号は来年度に検討するようで、その検討委員会のメンバーに同協会が入るはずだとの報告があった。

この後懇親会が開かれ、恒例のオークションが行なわれた。

JAPEAが作成した「遊戯施設安全管理マニュアル」（左）と遊園施設の安全標識ステッカー（全部で十二種類あるうちの二種類）

RV-CAR
大型バッテリーカー
最小回転半径：4.0m
単両総重量：500kg
最高速度：20km/h
乗車人員：4名
登坂角度：7°
長さ×幅×高さ：3060×1150×1770mm
進歩はいつも朝日から……
ASAHI ENGINEERING Co., Ltd.
朝日エンジニアリング株式会社
本　社：徳島県徳島市東沖洲2丁目26-13　〒770
TEL.0886-64-6190㈹　FAX.0886-64-6191
営業本部：大阪府泉南郡岬町淡輪1387-2　〒599-03
TEL.0724-94-0783　FAX.0724-94-2195

楽しく遊園施設の

メカニズム学ぶ

一般向けの単行本発行される

遊園施設のそれぞれの物理学的メカニズムを分かりやすく解説する単行本「遊園地のメカニズム図鑑」（八木一正著、日本実業出版社、千四百円）が十月末に発行された。

主に取り上げたのはローラーコースター（宙返りコースターなど含む）、フリーフォール、スペースショットなど昇降タイプ、海賊船タイプ、メリーゴーランドなど回転式、トップスピンなどスリルライド、ウォーターライド、ゴーカートなどで、他にUFOキャッチャーなどアーケードゲーム機も扱っている。

著者は都立高校の物理の教師で、日本物理教育学会理事など兼務しており、「遊園地は遊びの宝庫、生きた科学実験教室である」という観点から、遊びながら楽しく物理を学ぶことができるチャンスとしてとらえ、さまざまな遊園施設のメカニズムを分かりやすい数式を使って説明する。

そして、ローラーコースターでは車両の前の方の席に乗ったほうが後ろより無重力のゼロG体験も少ない、などの結論を導き出す。同様の方法はクレーンの景品の上手な取りかたにまで及んでいる。

「日本のように体験を軽視して暗記主義に走るのは、人間を大切にしない安物教育である」と指摘する著者ならではの数多くのイラストと図式を伴う興味深い解説は、遊園施設の製造、販売に関わる業者にも役立つと思われる。

AOUエキスポ97

出展募集を開始

例年どおりの要領で5区分

AOUは十一月十八日、「AOUアミューズメントエキスポ97」（二月十九―二十日、幕張メッセ）の出展募集を開始した。出展申し込みは十二月十六日に締め切り、一月二十日に小間位置を決定する予定。

AOUエキスポ97はショー委員会（真鍋勝紀委員長）が企画、運営を進めており、「関連業者賛助会費」を支払えばだれでも出展できる。出展料はその会費との兼ね合わせから、申し込み小間数によって出展料は一小間当たり九万円から十四万円までの四段階設けられている。

出品できないものは①家庭用機器、②「綱領」に触れる景品、③パチンコ機を転用、景品提供するもの、④リデムプションの機構つきの遊技機、⑤ルーレット台、ブラックジャック台などもっぱら賭博に使われるおそれのある機具、⑥紙幣識別機つきの遊技機、⑦無断コピーした製品など。

会場は前回と同じ幕張メッセの一―三ホール（約二万平方㍍）で、前回の実績約九百七十二小間を上回る千小間（主催者ブース十二小間含む）を予定している。会場内の小間配置で、①一般（アーケード、メダルゲーム）、②ファミリー（乗物機）、③景品、④部品、⑤出版の五ゾーンに区分する。

出展社には仮設電話（架設費用一台一万二千七百五十円）が義務付けられている。

入場に必要なカードは①出展者用、②会員傘下のオペレーター用、③優待登録票（一枚五百円）、④当日入場券（二日目のみ二千円）などである。

タカラアミューズメント

販売事業本部移転

㈱タカラアミューズメント（本社東京都北区、佐藤博久社長）は十二月二日、販売事業本部を葛飾区の㈱タカラの本社内に移転した。タカラアミューズメントの本社には総務部と施設管理事業部が残り、製品開発、販売関係がすべて移転したことになる。

販売事業本部＝東京都葛飾区青戸四丁目十九番十六号、㈱タカラ青戸本店内、販売部☎3606―1270、機器メンテナンス☎6655、企画開発☎1281。

論潮

困難の原因

在日オランダ人のカレル・ヴァン・ウォルフレン氏の世界的な著書「日本／権力構造」（早川書房）によると、日本は①過去の仕事の誤りを決して認めない、②反省がないから自己改革できない、③国民の代表が構成する国会を国権の最高機関と認めない、という欠陥を持つ官僚によって支配され続けてきたことになる。実際その弊害は国民生活の隅々まで広く深く浸透しており、健全な向学心、勤労意識までも冒してきたのである。最近報道され続けている日本の官僚の腐敗ぶりは、その一端を示すものでしかない。

これら官僚支配の構造は産業界の至るところへも影響を及ぼしており、まったく必要性のない規制を含めたあらゆる公的規制を当然のごとく、一度加えたら二度と撤廃しないというふうに固定観念化させてきた。だれのため、何のための規制かその理由はもう説明できないと思えるものが多すぎるのである。

AMゲーム機設置営業については「八号」関係の風俗営業として明らかに規制が加えられているが、その目的は本紙が再三指摘するように規制の実態と離れているし、「八号」を風俗営業に加えた法改正の趣旨からも大きく逸脱しており、AMゲームの健全な発達を阻害する原因になっている。従ってこの原因を取り除かなければ、多少人気のあるAMゲームを次々と開発しても、業界全体としては規制に対する負担を上回るほどの業績を上げることは困難になる。

誤りを認めない、反省もしないのはなにも官僚だけでなく、業界にも存在するし、その力が大きければそれだけ業界は低迷化し、やがて滅びる。業界が「認知」されたとしても、経済的に潤うことがなければなにもならないのである。

九六年は間もなく終るが、今年も根本的な規制撤廃が実現できなかった。し、その可能性も示されなかっただけに、いささか空しい気がする。いや実際一年の終るのは早くなってしまった。

人事異動

トーゴ

（10月25日）常務営業本部長（取締役生産副本部長）トーゴインターナショナル社長山田朋一氏▽取締役営業副本部長（営業本部長）横山純夫氏▽退任（取締役）小松俊光氏（技術顧問に就任）。

ホクセイ

（10月31日）取締役、財務部長野邑正行氏▽同、営業部長平尾幸三氏▽退任（取締役）前川成喜氏。

コナミ

（11月14日）管理本部法務部長、矢島次朗氏▽AM機器事業本部PS事業部開発1部長、長谷川正明氏。

（11月21日）兼CE事業部長、企画本部経営企画室長太田護氏。

▼機構改革＝企画本部にCE（サイバーエンタテイメント）事業部を新設。

本社移転

㈱エヌエムケイ（NMK）＝東京都千代田区神田佐久間町一の十九、山中ビル4F、☎3257―1630、琴寄幸雄社長。

社名変更

㈱カネコ（旧・㈱金子製作所）＝東京都三鷹市下連雀三丁目三十四番四号、☎（0422）71―7811、金子浩社長。

訂正

本紙前号人事異動記事中、アイマックスの原正子氏とあるのは原久子氏の間違いでした。

AsahiSeiko®
あらゆる業種のニーズを信頼と技術で対応します。
COIN CHANGER
MODEL AC-1000T
MODEL AC-2000T
タイマー式自動回収機能搭載により、メダルや釣り銭の回収が短時間で完了。見やすい表示と扱いやすい選択ボタンを採用。高性能セレクターと大収納ホッパータンク約3000枚（100円硬貨換算）を収納。新たな利用方式を提案する店舗のニーズに合った両替メダル貸機です。
COIN DOOR
MODEL DLD-WD
両ドアを強靭なアルミダイカスト製にし、三点カムロック方式を採用することで防犯性、安全性を高めたキャッシュボックスを装備したコインドアです。
コイン収納枚数は 3,000枚。カラーはご希望の色に塗装致します。
ELECTRONIC COIN SELECTOR
MODEL AD-922E
あらゆるコイン、メダルの選別に設定可能な、高い選別性能を備え、低価格を実現した3.5インチ型2way電子セレクターです。
COIN HOPPER
MODEL WH-2/U1
高速払出しコンパクトホッパーに、エスカレーター仕様で狭いスペースのコインリフトに最適です。
★仕様/最大収容枚数100円（700枚）補助ヘッド仕様により1500枚可能。
★コイン払出しスピード平均500枚以上/分
CARD DISPENSER
MODEL CD-200
連続2枚出しを防止する新クラッチ方式と、2枚重ねの送出を防止する逆転ローラーの採用で、あらゆるタイプのカードを確実に送り出します。
オプションのカセット使用によりテレフォンカードの厚さ1000枚の積み上げも可。
謹告　当社製品は、特許権、実用新案権及び意匠権によって保護されております。したがいまして、権利侵害については、民事上・刑事上の罰則規定が適用されます。
お客様各位　弊社製品は一台からでもご注文を賜ります。ご注文、お問い合せはお気軽に営業部までご連絡下さい。
ホームページアドレス　http://shop.fsi.co.jp/asahi/
★ホッパー、セレクターとも使用目的により、多種取揃えてあります。
本社／〒107 東京都港区南青山2-24-15
TEL.03-3401-6181㈹ FAX.03-3408-7420
信頼と技術のふれあい
AsahiSeiko CO.,LTD. 旭精工株式会社

AOUが表彰した96年度「優良ロケーション」107店

AOU（入江昭造会長）は「平成八年度模範優良表彰店」として百七店を選び、十一月十四日、静岡・熱海の後楽園ホテルで開いた「AOU全国大会」で表彰した。

これはAOU「模範優良店表彰規程」により、「他の模範となる店舗の事業者をたたえることを目的に九一年から実施してきているもので、表彰店数は今回を含め累計七百二十三店となる。なお今回は十一協会が選出を見合わせ、選出店数も年々減ってきている。

表彰店一覧は会員協会の都道府県名と割り当て数、表彰店名、運営会社名（大手三社のみ略称）、所在地の順で掲載した。（編集部）

北海道（4）

「スガイテイネ」㈱スガイ・エンタテイメント。札幌市手稲区前田一条十一丁目）、「スガイ北24条」（同。札幌市北区北二三条西四丁目）。

青森（2）

「プラボ八戸店」（ナムコ。八戸市新井田字塩入四八番地）、「ギガパレス」㈱ユニコム。八戸市八日町四三番地）。

岩手（2）

選出せず。

宮城（4）

「タイトーステーション名取」（タイトー。名取市飯野坂土城掘四二の一）、「シルクハット仙台店」㈱マタハリー。仙台市青葉区一番町四の二の一〇）、「プレザント」㈲エース電子。仙台市宮城野区中野字西十五の一）。

秋田（4）

「セガワールド秋田」（セガ社。秋田市茨島一の三の一）、「アミューズメントどんどん能代店」㈲ギブンレジャーシステム。能代市芝童森四の三）。

山形（2）

「カレッジ・スクエア」（エム・ケイ・システム㈱。山形市小白川町一の一の七）、「ジャック&ベティ米沢店」㈱ニチエイアミューズメント。米沢市中央一の十四の十二）。

福島（2）

「セガワールド・バレン」（セガ社。いわき市小名浜林城字塚前十八の一）、「ゲームタウン」㈱たつみ娯楽。福島市石世町一の二六）。

東京（14）

「ゲームファンタジア荻窪」㈱シグマ。杉並区上荻一の十六の十六、喜屋ビル）、「ロンゴロンゴ銀座」（同。中央区銀座五の五の十九、ポニーグループビル銀座）、「上野パセラ」（セガ社。台東区上野二の十四の三〇）、「ハイテクセガ・プライム」（同。渋谷区道玄坂二の二九の五、ザ・プライム内）、「タイトーインパフォメット・バイ・ロサ」（タイトー。豊島区西池袋一の三七の十二）、「タイトーステーション高田馬場」（同。新宿区高田馬場一の三五の三、ビッグボックス内）、「ルーデンスフェスタ107」㈱トーワジャパン。立川市泉町九三五の一）、「プレイシティキャロット巣鴨店」（ナムコ。豊島区巣鴨一の十五の一、ミヤタビル）、「ナムコランド聖蹟桜ケ丘店」（同。多摩市関戸一の十一の一、京王ショッピングセンター内）。

茨城（2）

「ピンクパンサー」㈱ウチダ。下妻市大字小島八八四の一〇）、「プレースポット・プラス1」㈱藤本。猿島郡三和町大字尾崎三五九七）、「ゲームスポット101」㈱富士屋。古河市中田一二四九の一）、「アムスラボ」㈱トニー。つくば市竹園一の八の三）。

栃木（6）

「ウエスタン村ウエスタンカーニバル」㈱丸山工芸社。今市市栗原三一五の一）、「アミューズメントスクウェア・テクモ宇都宮店」（テクモ㈱。宇都宮市今泉町二三七）、「セガワールド・ジ・アリーナ」（セガ社。宇都宮市東五の二の一）、「サンライズ足利店」㈱サンライズ。足利市鹿島町八二〇）、「ゲームパーク・シーホース」㈱たつみ娯楽。鹿沼市村井町一八八の八）、「スカイラブ」㈱エクゼ。佐野市富岡町一七一一）、「セイタイトー小山店」（タイトー。小山市大字小山八五二）。

群馬（6）

「ファミリーワールド」㈱アトムレジャー企画。沼田市東原南町一四四五）、「スポーリア湯沢ゲームコーナー」（関東ゴラク。新潟県南魚沼郡湯沢町湯沢一九二〇の一）、「セガワールド太田」（セガ社。太田市西矢島五七五）、「セガワールド新前橋」（同。前橋市小相木町五五八）、「ファンタジーランド・ガルー」㈱フジユーエン。太田市高林寿町一八〇九、ショッピングセンターラヴ内）、「藪塚バッティングセンター」㈲藪塚バッティングセンター。新田郡藪塚本町大字大原二二五六の六）。

埼玉（4）

「わんぱくランド」（ナムコ。川越市新富町二の六の一、丸広百貨店内）、「セガワールド・グリーンシティ」（セガ社。川口市大字安行領根岸字外谷田三一八〇の一）、「ゲームデイトナIII」㈲クラール電子。川口市芝新町四の三〇、星野ビル）。

千葉（4）

「アミューズメントパーク・トッピー木更津店」㈱京葉リース。木更津市桜町二の七の五）。

神奈川（6）

「アミューズメントスポット・ギャプス」㈱富士娯楽。川崎市川崎区砂子二の六の十一）、「アミューズパーク・カスタム溝口店」（吉沢興業㈱。川崎市高津区溝口一九二の四）。

新潟（4）

「セガワールド上越」（セガ社。上越市大字土橋二二九〇）、「オーケーコーラル」㈱富国マシン。燕市大字佐渡五七二九）、「メジャーロード」㈲ヤジマレジャー。見附市上新田町字下野沖五一六の一）、「公楽園」（公楽園。西蒲原郡熊森字土免）。

山梨（2）

「ハイテク遊園アポロ」㈲ニュースター。甲府市中央一の十五の九）、「プラボ上石田店」（ナムコ。甲府市上石田一の八の二六）。

長野（4）

「夢空間ファンタジー」㈲日本クリエイト。茅野市ちの二七三〇の二）、「ビックチャージ」㈱サンテイア。茅野市本町西十八の六）。

静岡（6）

「プリッズ南浜松店」（ナムコ。浜松市新橋町一九二七の二）、「ハイテクランドセガ・アキューズ」（セガ社。沼津市大手町二の二の一）、「タイトーイン沼津店」（タイトー。駿東郡清水町八幡字東原一七四の六）。

富山（4）

選出せず。

石川（2）

「プレイシティキャロット高柳店」（ナムコ。金沢市高柳町五の十五）、「ジャスコグリーンシティ金沢店」（同。金沢市若宮町イの九）。

福井（2）

「ファンタジーランド・イーザ店」㈱スイングアカオ。坂井郡三国町三国東五の一の二〇）、「アミューズメントJOYL AND東鯖江店」（北陸レジャー㈱。鯖江市宮前一の六一四の一）。

岐阜（6）

選出せず。

愛知（10）

「ウーホー一宮」㈱サンスイ。一宮市丹陽町大字九日市場字中田五七の二）、「AGスクエア豊橋店」㈱キョクイチ。豊橋市広小路一の十八）。

三重（6）

「プレイシティキャロット鈴鹿アイリス店」（ナムコ。鈴鹿市算所一の八の一、アイリス店内）、「ジェニークレージー」㈱伊勢仁。度会郡御園村大字新開七〇の一）、「ハッピーユウ」（ハッピーユウ。度会郡南島町村山十八の二）、「イーグルランド四日市店」㈲大栄商会。四日市市諏訪栄町十六の二）、「バンダイワールドインタイトー」（タイトー。一志郡三雲町久米向興一二二六）、「セガワールド・ナツミ」（セガ社。名張市夏見字浅尾十九の三）、「鳥羽一番街」㈲鈴木商会。鳥羽市鳥羽一丁目）。

滋賀（2）

「アミューズメントジャングル」（タイコー物産㈱。大津市大萱一の十五の三四）、「ワイワイランド・ニチユウ」㈲ニューワールド。甲西郡水口町綾野五六六の一、平和堂水口店内）。

京都（4）

「プリッズ宇治」（ナムコ。宇治市菟道平町二八、アルプラザ宇治東）。

大阪（14）

「セイタイトー高槻」（タイトー。高槻市朝日町一の五）、「タイトーイン002スタジアム」（同。豊中市玉井町一の四五）、「プラボ枚方店」（ナムコ。枚方市宮之阪四の二八の十二）、「ゲームファンファン」㈱伸展商事。大阪市阿倍野区昭和町一の八の二二）、「ゲームプラザラーク」㈱ビーアイジー。吹田市江の木町一の一の一〇一）、「ネオジオランド江坂3号店」㈱エス・エヌ・ケイ。吹田市江の木町三の一）、「ヤングプラザABC梅田店」㈱アスモ。大阪市北区堂山町五の四）、「アミューズメントプラザ・アババ」（同。大阪市中央区難波三の二の三四）、「プレイ遊イケダ」㈱ユウビス。池田市菅原町三の一、ステーションNB1）。

兵庫（8）

選出せず。

奈良（2）

選出せず。

和歌山（2）

選出せず。

鳥取（2）

選出せず。

島根（2）

選出せず。

岡山（6）

「岡山フェアレーンテクノランド」㈲アミパラ。岡山市清心町十六の三一）、「アミパラ津島」（同。岡山市津島京町三の六の四一）、「テラ」㈲アミューズメント岡山。岡山市益野町二四六の一）、「セガワールド倉敷」（セガ社。倉敷市西中新田五三五の二）、「アミューズメントスペイス・ギミックセガ」（同。岡山市藤崎五五九の一〇）、「ヒットラン」㈲ヤマカワ商事。岡山市表町二の六の四七）。

広島（4）

「広島GIGO」（セガ社。広島市中区本通三の五）、「セガワールド東広島」（同。東広島市西条中央七の二の十四）、「ハロータイトーゆめタウン」（タイトー。東広島市西条十与丸九七一）、「パラディソル・デル・ブラックジャック」㈱プロバックス。広島市中区新天地一の二〇）。

山口（2）

「アメニティースペースOZ」㈱ジーナック。小野田市西高泊り六六四の三）。

徳島（2）

選出せず。

香川（2）

「アミューズメントパーク2」㈱ゼムス。高松市古馬場町十三の八）。

愛媛（2）

「プリッズ今治店」（ナムコ。今治市東村四の一の十五）。

高知（2）

選出せず。

福岡（4）

「梅光園ファミリープラザ」（空研工業㈱。福岡市中央区梅光園一の一の十四）、「イノーバー糟屋店」（アイレム㈱。糟屋郡志免町南里四五二の一）、「ジョイウェーブ」（タスコ㈱。福岡市中央区渡辺通一の一の一、サンセルコ）、「サンゲームス原店」㈱ユウビス、福岡市早良区原六の二一の三六）。

佐賀（2）

「セイタイトー鍋島店」（タイトー。佐賀市鍋島町八丁溝三の九六〇の二）。

長崎（4）

「プラボ佐世保店」（ナムコ。佐世保市大塔町一七三〇の十五）、「ニューカジノ95」㈱九娯貿易、佐世保市下京町六の十五）。

熊本（2）

「FESTA銀座通り店」（大長商事㈱。熊本市下通り一の九の一、松藤ビル）。

大分（2）

「ナムコランド明野アクロス店」（ナムコ。大分市明野東一の一の一）。

宮崎（2）

「セガワールド・パラダイスガーデン」（セガ社。宮崎市山崎町字浜山）、「アーバンスクェアー一番街店」㈱アリサカ。宮崎市中央通二の十八）。

鹿児島（2）

「パワー9」㈱拓進。鹿児島市中央町二一の三〇）、「DNA」（長島商事㈱。鹿児島市千日町十四の二一）。

沖縄（4）

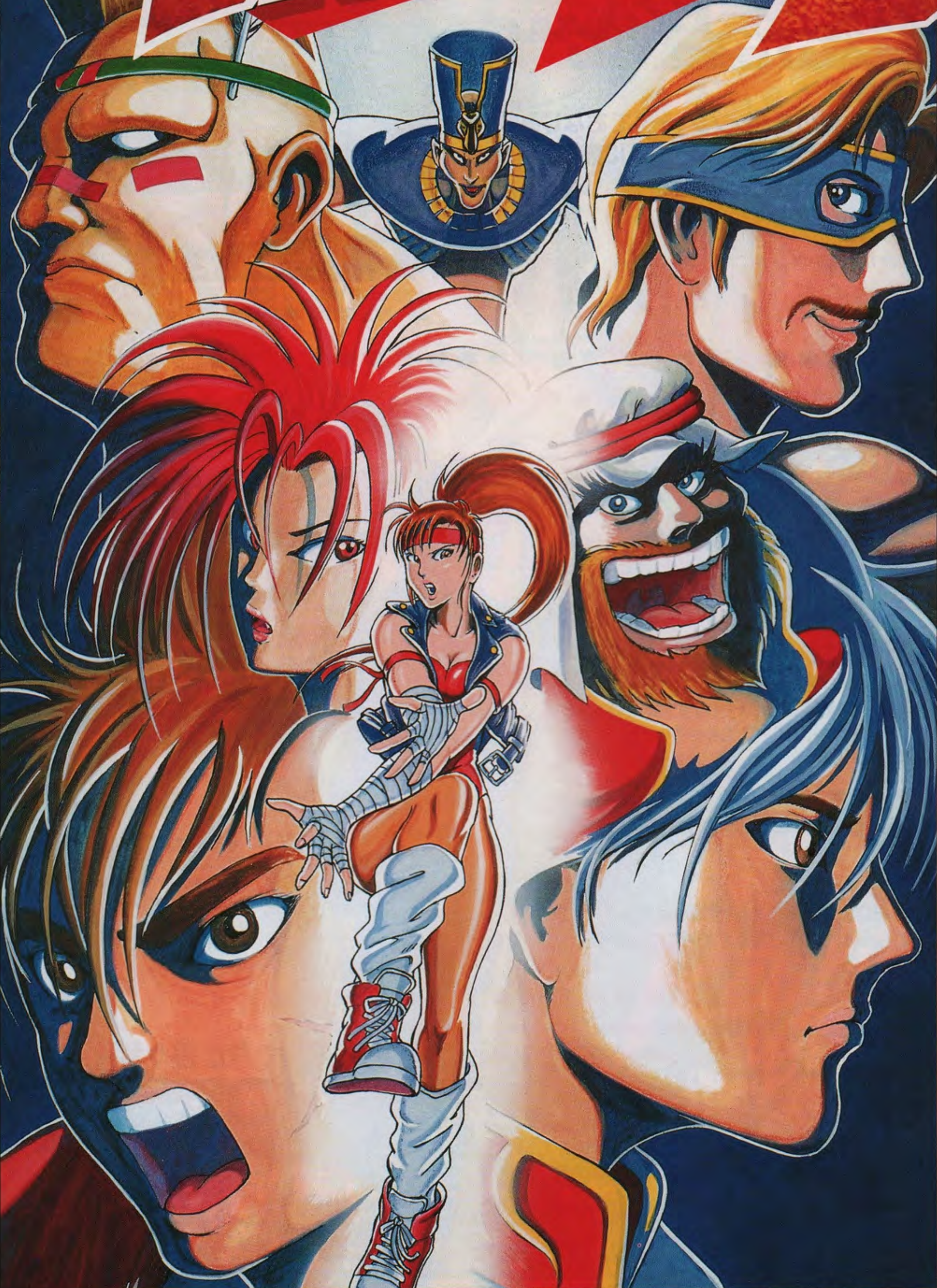
選出せず。

ジャンジャンパラダイス
INCLUDE 12 GIRLS
TM
お・あ・い・て・します。
12月発売予定
MEGUMI.KANZAKI
YUKIKO.WAGAHASHI
AKI.YAMASHITA
SAKURA.SHIRAI
WINA.PATIS
MAYUKO.TAKANO
MIYUKI.SHIMADA
ANNA.KAWAKAMI
人気
美少女画家10名が、夢の競艶!!
ロリロリ、アダルト、OL、女子高生……、
登場キャラなんと12名!!
なめらかなアニメーションと声優たちの熱い吐息が
お客様を連続コンティニューの世界へ誘います!!
【雀力診断システム付】
SUPER KANEKO NOVA SYSTEM
KANEKO®
©1996 KANEKO CO., LTD.
〒181 東京都三鷹市下連雀3-34-4
Tel. 0422-71-7817
Fax. 0422-71-5120

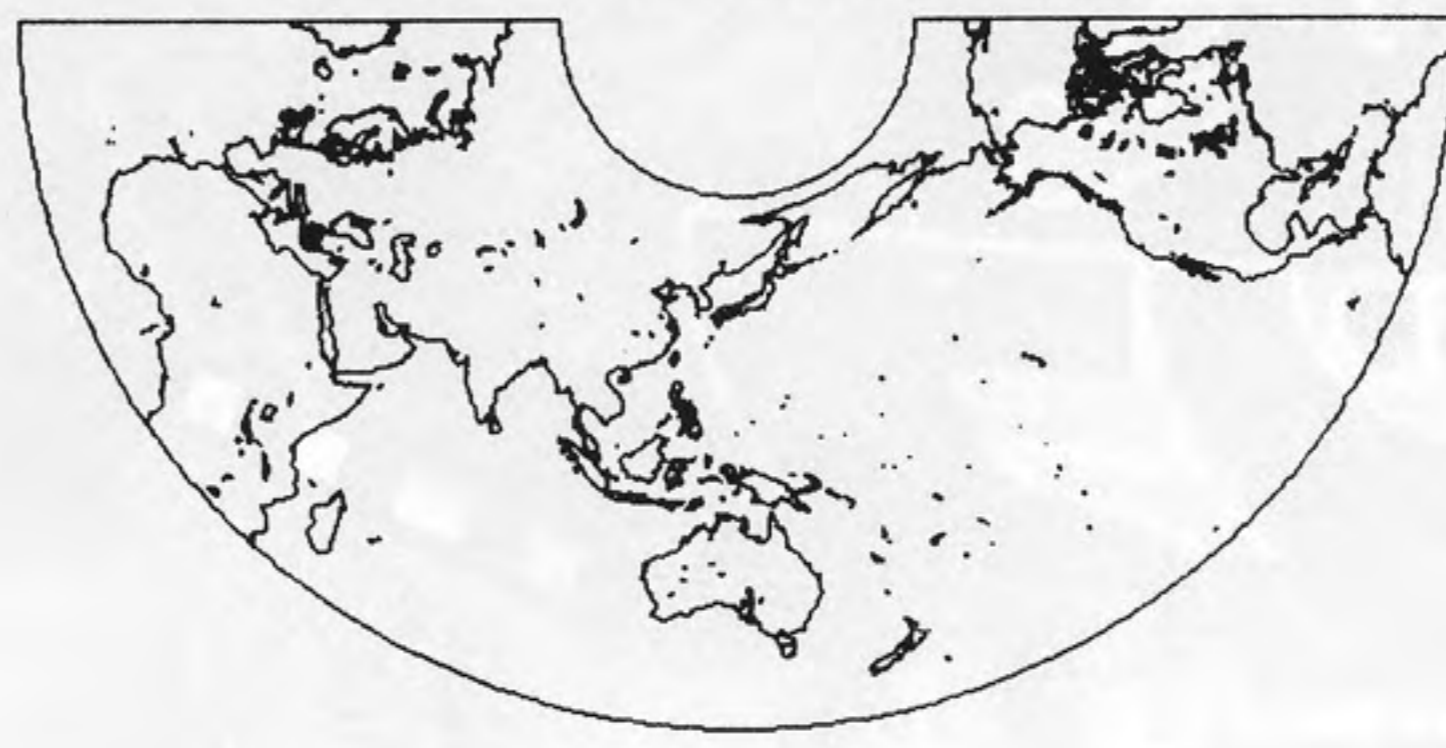
●上級者の要求にも応える高い操作性を実現
●超必殺技がストック出来る「スペシャルゲージ」を使用し、更に白熱する対戦が可能
●レバーやボタンの組み合わせでくりだせる「特殊技」により、真剣勝負のかけひきを再現

ブレイカーズ
BREAKERS™

闘志うずまく…
闇にいどむ!!

NEO GEO

VISCO 株式会社ビスコ 〒171 東京都豊島区要町3-12-12 大宏ビル2F TEL.03-3554-0124 FAX.03-3554-0150

©1996 VISCO CORPORATION
NEOGEOはSNKの商標です。

海外ニュース
INTERNATIONAL AMUSEMENT NEWS

ワールド・ゲーミング・コングレス96
米国コナミ社が初出展
セガ・ゲーミング社も競馬ゲーム機を出品

国際的なギャンブル機展「ワールド・ゲーミング・コングレス(WGC)96」が十月一—三日、米国ラスベガスのコンベンションセンターで開かれ、一段と規模を拡大した。世界的なギャンブルブームを反映するもので、日系メーカーもこれまで出展しているが、今回はコナミが初めて出展して注目された。

今回のWGCには六百十社が出展、一万九千七百人の業者が登録入場した。ギャンブル機の製造販売などは地域ごとにライセンスが必要だが、この展示会ではまだライセンスを取得していない製品も出品できることから、ギャンブル営業の可能な世界各地から業者が詰めかけている。

今回のWGCの特徴はインターネットを利用したギャンブル・システムで、国や地域によって合法性が確立していないにもかかわらず、サイバースペースカジノ社やワールドワイドウェッブ・カジノ社などが、それぞれインターネット・カジノを紹介した。

主な出展社のうちトップメーカーのIGT社はテレビ番組にちなんだスロットマシン「ウィール・オブ・フォーチュン」などを出品。アライアンス・ゲーミング社が手に入れたバリー・ゲーミング社はマルチプログレス「オーバー・ザ・トップ」と「プロサウンド・ディベロッパー」を披露した。ビデオラッタリーターミナル（VLT）に強いVLC社はTVポーカーの新作を紹介した。

WGC96で、初出展のコナミ・オブ・アメリカ社の小間のようす

日系のメーカーではシグマゲームズ社がTVスロットマシンの新作「イージーセブン」などを紹介。またセガ・ゲーミング・テクノロジー社が競馬ゲーム機「ロイヤルアスコット」、「ルーレットクラブ・スタンダード」など出品した。初めて出展したコナミ・オブ・アメリカ社は競馬ゲーム機「GIクラシック・スペシャル」、「トリオ・デ・ビンゴ」など紹介した。

競馬ゲーム機は人目を引くことから、セガ社はトルコの、コナミはロシアのそれぞれカジノ業者から引き合いを受けるなど、活発な反応があったとされている。

ユニバーサル・ディストリビューティング・オブ・ネバダ社は「ウルトラ」シリーズのスロットマシンなど、またセタUSA社が単独出展し、TV競馬ゲーム「ジョッキークラブII」をそれぞれ出品。旭精工の米国子会社も出展した。

米国WMS社系のWMSゲーミング社、スペインのウニデサ／シルサ社、ドイツのアトロニック社、オーストラリアのアリストクラット・レジャーインダストリーズ社なども大きな勢力になりつつある、と言われている。

WMSインダストリーズ
ミッドウェー・ゲームズ社として分社化

米国のWMSインダストリーズ社(本社シカゴ、ニール・ニカストロ社長)は九月十三日、業務用と家庭用のTVゲーム部門となるミッドウェー・ゲームズ社の株式公開の手続きを開始した。連邦証券取引委員会（SEC）に申請したもので、十月末に手続きは終わる。

新会社となるミッドウェー社の株式は、WMS社が三千三百四十万株所有し、ミッドウェー社自体が五百十万株持つ（計三千八百五十万株）。公開当初売り出されるのは五百十万株（一株二十一—二十二ドル）とされている。

WMS社の九六年六月期（一九九六年度）の連結売上高は七・六％増の三億三千八百万ドルと好調だったものの収益は下落した。これはフリッパー分野の下落によるもので、フリッパーとその他アーケードゲーム機部門の売上高は前年比五〇％減の五千五百六十万ドルで、経常損失千七百万ドルという結果になった。

ミッドウェー社が担当するTVゲーム部門は売上高が三六％増の二億四千五百万ドル、経常利益は一五％減の四千四百十万ドルとなった。なおギャンブル機部門のWMSゲーミング社は六九％も売上高がアップした。

ゲーミング部門については、スロットマシン本体の特許についてWMS社が侵害しているとIGT社が訴えており、イリノイ州にある連邦地裁がこのほどIGT社の訴えを認める決定をした。損害賠償額は約二百万ドルだが、WMS社は控訴しているとのこと。

中国政府が通達
賭博遊技を一掃
リデムプションも巻きぞえに

中国政府は十一月一日付で、遊技機を使ったあらゆる賭博営業を厳しく取り締まるとともに、賭博営業のおそれのある遊技場の取り締まりに乗り出すことを決めた。国家公安部、国家文化部、国家商工行政管理局が中国全土に通達(第八十九号)を出したもので、ゲーム場のクリーンアップが進められることになった。

今回の通達ではスロットマシンなどギャンブル機と、TVゲームで反政府的または暴力的、卑わいな内容のものは一掃するよう求めている。同時に①メダルのプッシャー、②玉の出る遊技機、③リデムプションゲーム、④画面に数字（?）の出るTVゲームも許されないことになった。

通達の基本方針は、金品を賭ける遊技を追放することにあり、これまでも禁止してきたが効果が現われなかったことから全国一斉にクリーンアップを進めることになったもの。十二月末までの二カ月間、これらの指針の下各地で取り締まりが強化されることになる。

ギャンブル機が一掃されるのはAMゲーム場にとって有利だが、リデムプションまで禁止されるのは困るとして米国のAMAはすでに不満を示しつつある。

International Trade Show

Show	Date
Amusexpo/Forainexpo (Paris, France)	Dec. 10-13
Amuse World'96 (Seoul, Korea)	Dec. 20-25
1997	
ATEI'97 (London, U.K.)	Jan. 21-23
IMA'97 (Frankfult, Germany)	Jan. 22-25
AOU Expo (Chiba, Japan)	Feb. 19-20
India Amusement Expo (New Delhi, India)	Feb. 26-27
Amusement Machine'97 (Guangzhou, China)	Mar. 2-5
AmEx'97 (Dublin, Ireland)	Mar. 4-5
Leisure Asia'97 (Singapore)	Mar. 6-8
Enada Spring'97 (Rimini, Italy)	Mar. 6-9
ASI [former ACME] (Las Vegas, U.S.A.)	Mar. 13-15
IGBE'97 (Las Vegas, U.S.A.)	Mar. 18-20
Tokyo game Show (Tokyo,Japan)	Apr. 4-6
Middle East Leisure Expo (Dubai, U.A.E.)	Apr. 8-10
Welcome'97 (Istanbul, Turkey)	May. 9-10
AAE'97 (Singapore)	Jun. 11-12
World of Entertainment'97 (Prague, Chech)	Jun. 12-14
Salex'97 (Sao Paulo, Brazil)	Jul. 25-27
JAMMA Show (Tokyo,Japan)	Sep. 18-21
World Gaming '97 (Las Vegas, U.S.A.)	Oct. 14-16
AMOA'97 (Atlanta, U.S.A.)	Oct. 23-25
IAAPA'97 (Orland, U.S.A.)	Nov. 19-22

AMOAジュークボックス
トップ40曲改訂
エルビスは3曲も入る人気

全米オペレーター協会であるAMOAがまとめた「トップ40ジュークボックス・シングルズ・オブ・オールタイム」の九六年版が、十月二十一日発表された。百年を超えるジュークボックスの歴史で、最も数多く演奏された曲を示すもので、百周年記念の八九年に初めて作られ、九二年に改訂された（右の表参照）。

ジュークボックスは一八八八年サンフランシスコで、ロウ管レコードを硬貨作動式でチューブを通じて聞かせたフォノグラフが発売されたのが始まりとされている。これが硬貨作動式の占い機や計量機とともに二十世紀初頭の「アーケード」形成に貢献、その後も米国AMオペレーターにとってジュークボックスは基本的な営業アイテムになるほど成長した。このためAMOAは、それまでの全曲を対象にジュークボックスで最も多く演奏された上位四十曲をリストアップしたもの。

今回の改訂版では、二十五位以下に八つの新曲が入った。一—三位は変わらず、四位以下で入れ替わりがあった。四十位以内で三曲も入っているのはエルビス・プレスリーだけ。二曲入っているのはパチ・クライン、ビートルズ、ローリングストーンズだけ。

AMOA Top 40 Jukebox Singles of All Time* 1996 Update

1996 Rank	Previous Chart (1992)	Song	Artist	Year
1.	1.	Crazy	Patsy Cline	1962
2.	2.	Old Time Rock & Roll	Bob Seger	1979
3.	3.	Hound Dog/Don't Be Cruel	Elvis Presley	1956
4.	5.	Mack the Knife	Bobby Darin	1959
5.	17.	Born to Be Wild	Steppenwolf	1968
6.	10.	New York, New York	Frank Sinatra	1980
7.	6.	Rock Around the Clock	Bill Haley & His Comets	1955
8.	4.	I Heard It Through the Grapevine	Marvin Gaye	1968
9.	8.	The Dock of the Bay	Otis Redding	1968
10.	7.	Light My Fire	The Doors	1967
11.	31.	Hey Jude	The Beatles	1968
12.	9.	My Girl	The Temptations	1965
13.	11.	Blueberry Hill	Fats Domino	1956
14.	14.	Margaritaville	Jimmy Buffet	1977
15.	12.	Unchained Melody	Righteous Brothers	1965
16.	13.	Walk on the Wild Side	Lou Reed	1973
17.	33.	I Fall to Pieces	Patsy Cline	1964
18.	15.	Honky Tonk Women	The Rolling Stones	1969
19.	20.	Louie, Louie	Kingsmen	1963
20.	19.	Can't Buy Me Love	The Beatles	1964
21.	27.	Hotel California	The Eagles	1978
22.	25.	Paradise By the Dashboard Lights	Meat Loaf	1978
23	24.	You Never Even Called Me By My Name	David Allan Coe	1975
24.	22.	Good Vibrations	The Beach Boys	1966
25.	NEW	Friends in Low Places	Garth Brooks	1990
26.	16.	Jailhouse Rock	Elvis Presley	1957
27.	29.	Maybellene	Chuck Berry	1955
28.	NEW	Pretty Woman	Roy Orbison	1964
29.	26.	House of the Rising Sun	The Animals	1964
30.	34.	Bad to the Bone	George Thorogood & The Destroyers	1982
31.	NEW	I Can't Get No Satisfaction	Rolling Stones	1965
32.	18.	Back in Black	AC/DC	1981
33.	32.	Respect	Aretha Franklin	1967
34.	28.	Proud Mary	Creedence Clearwater Revival	1969
35.	NEW	Sweet Home Alabama	Lynyrd Skynyrd	1974
36.	NEW	Brown-Eyed Girl	Van Morrison	1967
37.	NEW	Strokin'	Clarence Carter	1987
38.	NEW	All Shook Up	Elvis Presley	1957
39.	NEW	Joy to the World	Three Dog Night	1971
40.	40.	Stand By Your Man	Tammy Wynette	1968

*Copyright 1996. Amusement & Music Operators Association

The Future Is Now SNK

最高の舞台が待っている。

REAL BOUT SPECIAL

Real Bout SPECIAL

© SNK 1996

よりシンプルに! より多彩に! これが本当のスペシャル。

壮絶な「リアルバウト」から1年。さらなる闘いを欲する19人の餓狼たちが、新たなステージで火花を散らす! シリーズ最高の完成度で、遊びやすさも、プレイの爽快感も、文字通りスペシャルな対戦が実現。ネオジオ最新作『リアルバウト餓狼伝説スペシャル』、いよいよこの冬登場予定!!

リアルバウト餓狼伝説スペシャル新登場!

■NEOGEOはSNKの商標です。

ウルトラ電流イライラ棒
ULTRA DENRYU IRAIRA BOU

テレビ朝日の人気番組
「ウッチャンナンチャンの炎のチャレンジャー」でおなじみ、
あの"ウルトラ電流イライラ棒"がアーケードに登場!
幅広い客層にアピールできる新製品です。

●使用電源：AC100V±10(50/60Hz) ●消費電力：1200W
●本体外形寸法(mm)：幅2404×奥行598×全高1850
※仕様は予告なく変更することがあります。 あらかじめご了承ください。

©テレビ朝日1996
企画／株式会社タカラ 販売／株式会社エス・エヌ・ケイ

高インカムの決定版!

大好評発売中!!

カセット交換でカンタンにフレーム変更!

NEOプリント

1.マルチフレーム&カラーセレクト機能搭載
12種類の基本フレームの中から1つを選んで撮影すれば、なんと、4種類のアレンジフレームが 同時にプリントされます! もちろん1種類だけをプリントすることもOK。しかも、カラープリントはもちろん、モノクロ、セピアの3つの色調が選べます。

2.高速プリント機能搭載
高速プリンター内蔵で、プリント待機時間を大幅に短縮! 稼働率が、グンとアップしました!

3.ローコスト&ローメンテナンス
感材にはロール式を採用。紙詰まり等のトラブル発生率を最小限に、そして ランニングコストの削減にも成功! しかも日常のメンテナンスも簡単!

ネオプリ伝言板
新規フレームが満載!
ネオプリカセット
「ウィンターバージョン」
「動物バージョン」
発売決定!!

●使用電源：AC100V±10(50/60Hz)
●消費電力：260W ●本体重量：134kg
●本体外形寸法(mm)：
幅680×奥行1227×全高1925
※仕様は予告なく変更することがあります。
あらかじめご了承ください。

プライズマシンの傑作!
コンパクトクレーンゲーム機「ネオミニ」

コンパクトクレーンゲーム機
NEO MiNi
ネオミニ

●使用電源：AC100V(50/60Hz)
●消費電力：45W ●本体重量：31kg
●本体外形寸法(mm)：
幅488×奥行518×全高784
※仕様は予告なく変更することがあります。
あらかじめご了承ください。

オシャレでカワイイ景品たちが続々登場!!

ダイヤブロックのりものセット
OP価格25,500円5種類(150個入り) POP付
ミニサイズのブロックを組み合わせると、乗り物の出来上がり。5種類ある乗り物を合体させると何とロボットに! 2段階で楽しめる、お子様がよろこぶアイテムです。 パッケージサイズ：3.4×4×6.4cm程度
© 1996 KAWADA CO. MADE IN JAPAN

サムライスピリッツ天草降臨ミニタペストリー
OP価格24,000円6種類(192個入り)
大人気格闘ゲームの新定番商品。吸盤付きで丁度いい大きさなので、魅力的なキャラクターをさらに身近なものに!
パッケージサイズ：7.7×7.8cm程度 © SNK 1996
※商品の外観及び仕様は、実物と若干異なる場合があります。

株式会社 エス・エヌ・ケイ
本社 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 TEL.06(339)3311(大代表)
大阪販売 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 TEL.06(339)5588 FAX.06(338)9506
東京支店販売 〒102 東京都千代田区紀尾井町3-8(第2紀尾井町ビル) TEL.03(5275)2737 FAX.03(3222)7422
東京特機事業部 〒102 東京都千代田区紀尾井町3-8(第2紀尾井町ビル) TEL.03(5275)2733 FAX.03(3222)7422
札幌支店 〒065 北海道札幌市東区北48条東15-2-36 TEL.011(752)6364 FAX.011(731)6446
仙台支店 〒983 宮城県仙台市宮城野区萩野町4-2-25 TEL.022(284)0191 FAX.022(284)0193
名古屋支店 〒465 愛知県名古屋市名東区陸前町3001 TEL.052(702)8522 FAX.052(702)8545
大阪販売広島駐在 〒731-01 広島県広島市安佐南区祇園町3-32-1 TEL.082(871)8317 FAX.082(871)5303
大阪販売高松駐在 〒760 香川県高松市福岡町2-13-17 TEL.0878(23)3371 FAX.0878(23)0920
福岡支店 〒812 福岡県福岡市博多区豊2-4-19 TEL.092(413)6156 FAX.092(413)8740
SNK CORPORATION 18-12 TOYOTSU-CHO,SUITA-SHI,OSAKA,564,JAPAN. PHONE. 06(339)5577 FAX.06(338)7175

話題のマシン

「ＣＰＳIII」第１弾格闘「ウォーザード」

成長させて対戦

カプコンから乗物「マジカルパンプキン」も

㈱カプコン（本社大阪、辻本憲三社長）から、新システム基板「CPシステムIII」の第一弾「ウォーザード」が十一月末に発売となった。また定置型乗物機「マジカルパンプキン」が、九月下旬以降発売となっている。

「ウォーザード」は格闘アクションゲーム。一人用でコンピューター側のモンスターと戦って成長させたキャラを、そのまま次回プレイ時にパスワード入力により一人用または二人対戦プレイで使用できるのが大きな特徴。八方向レバーと六つのボタンを操作する。

ウォーザード

キャラは顔がライオンの「レオ」、忍者「ムクロ」、魔女「タバサ」、少女「タオ」の四人から選択。一人用はストーリーモードで八ステージ構成。モンスターにダメージを与えるか経験値アイテムを拾う、またはステージクリアでのボーナスとして経験値が手に入り、最高レベル三十二まで上がっていく。レベルに応じ攻撃力がアップするほか新必殺技や武器を取得できる。

ゲーム中に魔法の石「ミスティックオーブ」（計六種類）を入手すると広範囲魔法攻撃または一撃必殺を使える。さらに一定時間ダメージを受けない"アルティメットガード"もある。タイマー制と体力ゲージ併用の一本勝負で、終了時にパスワードが十ケタの数字で表示される。

二人対戦は三本勝負制で、経験値の取得はできないが、一人用で成長させたキャラを使える。

「CPSIII」はメイン基板とCD−ROM（ドライブ）、セキュリティカセットで構成され、セットOP価格二十一万八千円。今後セットとともにソフトをCD−ROMとセキュリティカセットで供給。

「マジカルパンプキン」はサンリオキャラをデザイン。ハンドルと三つのボタン操作によるTVドライブゲームも楽しめる。ゲームは縦横スクロール画面で、二ステージ構成。障害などにぶつかるとハンドルが振動する機構を内蔵。利用料金とゲームプレイ時間は切替え可能。三人乗りでOP価格百八万円。

マジカルパンプキン

バンプレストのTV空中戦

変形し多彩攻撃

バンウェーブから「マクロスプラス」

㈱バンプレスト（本社千葉県松戸市、杉浦幸昌社長）製TVゲーム「マクロスプラス」が、㈱バンウェーブ（本社愛知県西春日井郡、水野孝夫社長）から十二月六日発売となった。

これは縦画面、縦スクロールシューティングゲームで、七ステージ構成。八方向レバーと二つ（ショット/ミサイル、ボム/スペシャルショット）のボタンを操作する。

自機は「YF19」「YF21」「VF11サンダーボルト」の三機から選択。アイテム取得によりショットが五段階、ミサイル三段階にパワーアップするとともに、戦闘機がそれぞれキャラ"ファイター""ガウォーク""バトロイド"に変形、ショットも変化し多彩な攻撃ができる。

ボタンのため押しで特殊ミサイルを二、四、八発の三段階で自動ロックオンにより発射できる。ゲームは持ち機数制。基板販売のみでOP価格十七万九千円。

マクロスプラス

「ドレミファグランプリ3」

ジャンルを充実

コナミ「GTIクラブ」2Pも

コナミ㈱（本社東京、上月景正社長）から、TVドライブゲーム機「GTIクラブ」のツインタイプが十二月三日、またTV音楽クイズ機「クイズドレミファグランプリ3」が十二月九日、それぞれ発売となった。

「GTIクラブ」ツインは、一人用「DX」タイプ（本紙前号本欄参照）とゲーム内容、操作方法は同じだが、二人用通信タイプにしたもの。サイドブレーキ、オートとマニュアルのゲーム中随時切替え機能、"鬼ごっこモード"なども同じ。

二十九インチTVモニターを二個搭載。最大二台接続し四人まで通信同時プレイ可能。OP価格百六十八万円。

「クイズドレミファグランプリ3」は音楽のイントロで曲名を当てる早押しクイズのバージョンアップ版。年代別やミリオンセラーなどジャンルを充実させ、内蔵曲も千五百曲に増加。また音質を向上させグラフィックも強化。二人協力または対戦プレイも可能。二十五インチアップライト型でOP価格七十九万八千円。

クイズドレミファグランプリ３

ＧＴＩクラブ（ツイン）

親しみやすいゲームマシンを誠意をこめてお届け!!

ヘキサ プレジデント
期待と信頼を凝縮しながら
ベールを脱いだ王者の極!!

HEXA PRESIDENT

ラッキークレーン DX
さらに使いやすくなり新登場
75φ、100φカプセル景品対応

LUCKY CRANE DX

ターフチャンピオン
中型の本格的競馬ゲーム
リアルで迫力ある展開!!

TURF CHAMPION

ニューースーパーフィーバー
独自のテストモード搭載
裏面レール部一体構造!!

NEW SUPER FEVER

メダルゲーム機の設置運営につきましては「メダルゲーム場運営基準」を守ってご使用下さい。

YUBIS 株式会社ユウビス

本社 〒577 東大阪市川俣３丁目１の35 ☎06(787)1881代
東京営業所 〒110 東京都台東区台東４丁目27の５ 秀和御徒町ビル ☎03(3837)3884代
福岡営業所 〒810 福岡市中央区大名２丁目３の２ ☎092(713)1083代

話題のマシン

「ＦＸ−１」第５弾「まじかるで〜と」

ＣＧミニゲーム

タイトー、クレーン機「カプリチオスピン２」も

㈱タイトー（本社東京、中村紘一社長）から、「FX−1」第五弾「まじかるで〜と」が十二月十二日発売となる。またクレーン機「カプリチオスピン2」が、十一月中旬発売となった。

「まじかるで〜と」はCGバラエティーゲームで、女の子三人のうち一人をデートに誘い、いろいろなミニゲームをクリアしながらデートコースを進んでいくという男性用ゲーム。八方向レバーとボタン一つを操作。デートコースは春夏秋冬があり、マップ上に遊園地やカラオケなどがある。途中でシューティングやパズル、格闘ゲームなどをクリアして得点を重ね、女の子の服装を水着などに着せ替えることもできる。最後にクリスマスパーティーで愛を告白すると、得点に応じた結果が待っている。基板OP価格十八万八千円。

「カプリチオスピン2」は2人用で、八方向レバー操作によりクレーンを自由に移動でき、決定ボタンを押すまで位置変更が可能なことが特徴。また決定ボタンを押すとクレーンが降下するが、その間ボタンを押し続けると爪が回転、放すと止まるという機構も搭載し、景品の形に応じたつかみ方ができる。

景品の落とし口がワイドになり、大型景品も使用できるようになった。価格百三十二万五千円。

まじかるで〜と

カプリチオスピン２

ADKのシューティング

分割画面で対戦

「ティンクルスタースプライツ」

㈱エーディーケイ（本社埼玉県上尾市、新井一夫社長）開発のネオジオMVSソフト「ティンクルスタースプライツ」が、㈱エス・エヌ・ケイ（SNK、本社大阪、高堂良彦社長）から十一月二十五日発売となった。

これは縦スクロールシューティングゲームだが、左右二分割画面になっており、左の1P側でプレイし撃破した敵キャラなどを右の2P（またはコンピューター）側画面へ送り込めるという"対戦"形式になっているのが特徴。八方向レバーと二つ（ショットとボム）のボタンを操作。

敵キャラはザコ、エキストラ、ボスの三種類。ザコは五回命中させせないと破壊できない。編隊で出現し一つ破壊すれば周りのザコも爆風で次々と破壊、そのまま相手画面に出現。送り込まれた敵には特殊攻撃が使える。ため撃ちでの強力攻撃も可能。これを互いに繰り返し体力がなくなったほうが負けとなる。対戦形式でないストーリーモード、攻撃方法が異なるキャラ（九人）使用モードも選択できる。カセットOP価格九万八千円。

ティンクルスタースプライツ

アイマックス／ジャレコ

合成写真も作成

シール機「なんでもシール委員会」

㈱アイマックス（本社東京、今成一雄社長）製シールプリント機「なんでもシール委員会」が、㈱ジャレコ（本社東京、金沢義秋社長）から十二月中旬発売となる。

これは顔写真シールを払い出すものだが、CCDカメラを二台搭載し、利用者が持ち込んだ他の写真やイラスト、立体物など（操作部の下のボックスに入れる）と利用者の顔写真を合成したシールを作成できるのが特徴。合成写真はズーム機能でトリミング可能。

内蔵フレームは二十七種類。シールの色彩はカラー、セピア、モノクロの三種類。シールは一、二、四、十六分割がありそれぞれ選択。プリント時間は三十秒。標準利用料金三百円。価格百三十五万円。シールは一ロール二百枚で五ロールセット九万円（一枚九十円）。

なんでもシール委員会

"忍たま乱太郎"

泉陽から２人乗りバッテリーカー

バッテリーカー「忍たま乱太郎」が、泉陽興業㈱（本社大阪、山田三郎社長）から十二月中旬発売となる。

これはNHK教育テレビの同名アニメ番組のキャラクターを使ったもので、忍術の巻物"忍たまの巻"を大きくデザイン。座席の後部に"乱太郎"人形を設置し、ブルーを基調とした配色になっている。

二人乗りで右座席の乗客がハンドルを握って運転する。一回六十秒または九十秒、利用料金は百円、二百円のいずれかに切替え可能。OP価格四十八万円。

なお色違いで"きり丸""しんべえ"のキャラを使ったものも用意。

忍たま乱太郎

SANWA'S PARTS

WORLDWIDE SERVICE TO THE AMUSEMENT INDUSTRY

- Joystick
- Push Buttons
- Power Supplies
- Coin Counters
- Switches
- Connectors
- Key & Locks
- Harnesses

Spare Parts for Amusement Machines

SANWA DENSHI CO.,LTD

〒173 東京都板橋区幸町20番15号　ＴＥＬ：03-3959-6611　ＦＡＸ：03-3955-9208
振込銀行：住友銀行大塚支店(普)173617

20-15 SAIWAI-CHO ITABASHI-KU TOKYO JAPAN
TEL：03-3554-2261　FAX：03-3554-2232　TELEX：STRAD J25633
BANK：SUMITOMO BANK OHTSUKA-BRANCH A/C No.173617

大型機 高く買います。

- デイトナUSA(ツイン)
- セガラリー・チャンピオンシップ(ツイン)
- アウトランナーズ
- スズカ８アワーズ２　他

安く売ります。

- ニューUFOキャッチャー
- アストロシティ
- バーサスシティ　他

※即金で買い取ります。
引取り、見積り無料！
電話、FAXでお気軽に!!

株式会社トーヨー

〒545　大阪市阿倍野区昭和町 1-19-21
TEL：(06)628-2136　FAX：(06)624-3987

話題のマシン

（第523号～第528号）

風雲スーパータッグバトル
「ネオジオ」の武器格闘ゲーム。「風雲黙示録」の続編でタッグマッチ制。対戦用拡張基板OP価格14万8千円。カセット9万8千円。【SNK】No.527

ファイターズインパクト
「FX―1」第4弾のCG格闘ゲーム。8人中7人のキャラは3つの異なる流派を選択可能。3本勝負制。基板OP価格21万8千円。【タイトー】No.527

XメンVSストリートファイター
「CPSⅡ」第20弾の対戦格闘ゲーム。タッグマッチによる格闘でキャラの交代は自由。交代技、合体技もある。基板OP価格20万8千円。【カプコン】No.527

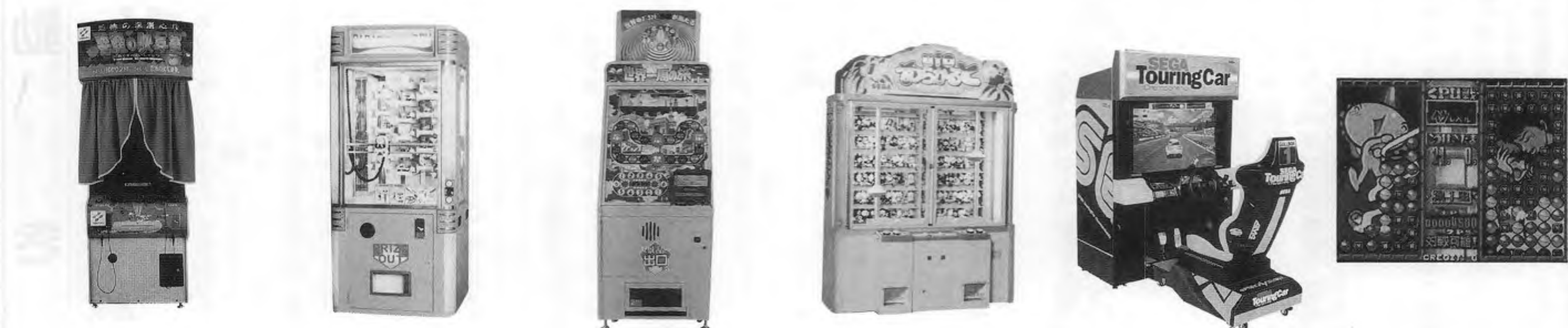
得点王・炎のリベロ
「ネオジオ」ソフトのサッカーゲーム。「得点王」シリーズ4作目で得点や失点によりチームの能力が変化。カセットOP価格9万8千円。【SNK】No.528

ステークスウィナー2
「ネオジオ」ソフトの競馬ゲーム。前作のバージョンアップ版で新システム、イベントなどを追加。カセットOP価格9万8千円。【ザウルス/SNK】No.528

ワインディングヒート（2P）
同社同名機のツインタイプ。一般公道を走るCGドライブゲームで、2台接続し最大4人まで同時通信プレイ可能。OP価格143万円。【コナミ】No.527

ギャロップレーサー
CG騎乗ゲーム。手綱とムチを使って馬を操り実在競馬場を再現したコースでレース展開。馬は10頭の中から選択。基板OP価格19万8千円。【テクモ】No.527

バーチャファイター3
同社同名機の「ブラストシティ」タイプ。地形変化や“かわしボタン”で多彩な攻防を展開。価格124万7千5百円。「メガロ410」用基板100万円。【セガ社】No.527

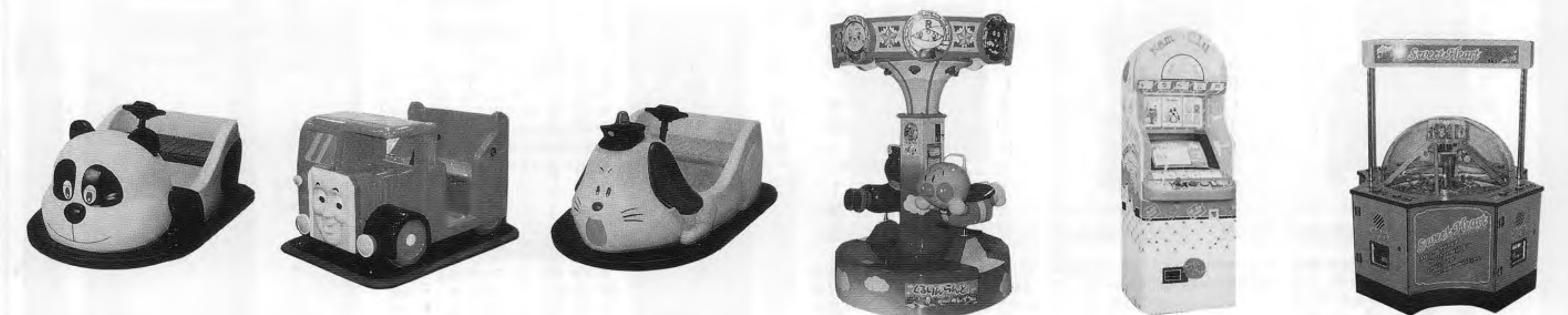
バーチャファイター3
「モデル3」第1弾となるCG格闘ゲーム。新キャラ2人追加。新型「メガロ410」で価格185万円、「スーパーメガロ2」価格231万2千5百円。【セガ社】No.527

悪魔の映写室
2人用TV占い機。心理テストの結果に合わせホラー映画を映し出し、最後に診断結果をプリントアウト。占いは2ジャンル。OP価格98万円。【コナミ】No.525

パラダイスキャリー
プライズマシン。先端がコの字形のバーが付いたアームでベルトコンベアを回し、上に乗った景品を落とす。価格62万2千5百円。【セガ社】No.525

世界一周の旅
プライズゲーム機。NMKとの共同開発機で、4ヵ所にある「大当たり」に止まれば景品を払い出すすごろくゲーム。OP価格42万円。【タカラAM】No.524

ufoあらかると
2人用プライズマシン。ボールチェーン付きの景品を引き抜いて落とす。アーム形状やチェーンの長さで難易度が変わる。OP価格78万円。【セガ社】No.524

セガツーリングカー・チャンピオンシップ（DX）
「モデル2」使用CGドライブゲーム機。実在自動車によるカーレースで、最大8人まで通信プレイ可能。車種は4種。OP価格133万円。【セガ社】No.528

対戦とっかえだま
TVパズルゲーム。羽が生えた“羽玉”と他の玉を自由に取り替えながら色を揃えていく。2人同時プレイ可能。基板OP価格15万8千円。【コナミ】No.528

なかよしパンダ
“ミニポーター96”の“動物シリーズ”のバッテリーカー。大型バッテリーにより連続5時間の作動が可能。2人乗りで価格45万円。【日邦産業】No.525

なかよしパーティ
朝日エンジニアリングのOEMによる“トーマス”シリーズのバッテリーカー。カード払い出し装置付き。2人乗りでOP価格58万円。【バンプレスト】No.524

犬のおまわりさん
“ミニポーター96”シリーズのバッテリーカー。パトライトを付けた犬の巡査をデザイン。走行中に音楽が流れる。2人乗りで価格45万円。【日邦産業】No.523

くるりんらんど
定置回転式乗物機。“アンパンマン”と“ばいきんまん”をデザイン。キャラカード付き。ホープのOEM。2人乗りで価格118万円。【バンプレスト】No.523

ネーム倶楽部
名刺作成プリント機。イラスト24種、書体8種から選択。ペンタッチ入力も可能。1回で6枚の名刺を払い出す。OP価格99万8千円。【セガ社】No.528

スウィートハート
4人用プライズマシン。シャベルで景品をすくい上げ、中央の回転テーブルに乗せるとプレートが景品を落とし口へ落とす。価格68万円。【タカラAM】No.525

総目録　No.96

本紙「話題のマシン」でとりあげた機械の総目録です。とりあげた時点で⒜明らかなコピー機や⒝とばくに使用されやすいメダルゲーム機は、すでに排除しています。配列は❶TVゲーム機、❷アーケードゲーム機（プライズマシン、占い機を含む）、❸乗物機に分類しそれぞれ掲載順としました。社名末尾の数字は掲載号数です。なお基板、ROMキットのみなどのTVゲーム機については、画面の写真だけにしました。（一部次回へ繰り越し）

ザ・キング・オブ・ファイターズ96
「ネオジオ」ソフト。シリーズ3作目の格闘ゲーム。攻撃方法の改良、追加によりゲームの幅が広がった。カセットOP価格11万8千円。【SNK】No.523

サイド・バイ・サイド
「JCシステム」使用CGドライブゲーム機。8車種が日本の四季を表現したコースを走行。2Pコックピット型。OP価格168万円。【タイトー】No.523

インデペンデンス・デイ
米国セガ・ピンボール社製フリッパー。同名映画をもとに、UFOやエイリアンを配置。ルールはシンプル。価格57万8千円。【データイースト】No.528

レイストーム
「FX―1」第3弾のTVシューティングゲーム。前作「レイフォース」をCGにより大幅グレードアップ。基板OP価格19万8千円。【タイトー】No.524

ワインディングヒート
CGドライブゲーム機。一般公道をドリフト走行を駆使し疾走。14タイプの車、3コースから選択。立体音響システム採用。OP価格172万円。【コナミ】No.524

蒼穹紅蓮隊
「ST―V」ソフトの縦スクロールTVシューティングゲーム。独特のレーザー砲を使う。カートリッジOP価格12万円。【エイティング/ライジング】No.523

スーパーGT24h
「モデル2」使用CGドライブゲーム機。スーパーGTカーによる24時間耐久レース。自動車は4種。2Pキャビネットで定価178万円。【ジャレコ】No.523

スターグラディエイター
CG武器格闘ゲーム。宇宙の果ての惑星を舞台に個性的な9種類のキャラが立体的に動き回りながら戦いを展開。基板OP価格20万8千円。【カプコン】No.523

子育てクイズ・マイエンジェル
4択制TVクイズゲーム。プレイヤーは女の赤ちゃんの親になり、クイズに答えながら子どもを成長させていく。基板OP価格16万8千円。【ナムコ】No.523

ダイナマイトベースボール
同社同名機の基板キット。強弱をつけた打撃や投球ができるほか、場面に応じて変化する画面視点など演出効果も高い。OP価格48万円。【セガ社】No.525

ダイナマイトベースボール
「モデル2」使用CGプロ野球ゲーム。リアルな操作感の“バットスイッチ”採用。「バーサスシティ」OP価格84万円。「DX50」160万円。【セガ社】No.525

プロップサイクル（SD）
同社同名機のスタンダードタイプ。ペダルを踏んで飛行し風船を体当たりで割って得点を重ねていくTV人力飛行ゲーム機。価格125万円。【ナムコ】No.524

アクアジェット
「システムスーパー22」使用CG水上バイクレースゲーム機。スウィング機構やエア・スプリングにより操作感がリアル。OP価格182万円。【ナムコ】No.524

ロックマン2・ザ・パワーファイターズ
「CPSⅡ」第17弾となる対戦アクションゲーム。前作「ロックマン」に新キャラ、新システム、必殺技を追加。基板OP価格16万9千円。【カプコン】No.524

ロジックプロ
韓国デニアム社製TVパズルゲーム。数字表示をヒントに碁盤状のマス目を塗りつぶし絵を完成させる。基板OP価格12万9千円。【バンウェーブ】No.524

クイズなないろドリームス・虹色町の奇跡
「CPSⅡ」第19弾のクイズゲーム。クイズに答えながら女の子との恋愛を進めていく。問題ジャンルは40以上。基板OP価格12万9千円。【カプコン】No.527

トーキョーウォーズ（SD）
同社同名機のスタンダードタイプ。通信機能により最大4人でチーム対戦が可能。ステージは湾岸地帯、副都心の2種類。価格185万円。【ナムコ】No.527

ダンシングアイ
「システム11」使用CGパズルアクションゲーム。立体モデルを囲んだパネルを敵を避けながら消していく。基板OP価格17万8千円。【ナムコ】No.527

トーキョーウォーズ（DX）
「システムスーパー22」使用CGタンク戦ゲーム機。東京を舞台に戦車が2軍に分かれサバイバルゲームを展開。タイマー制。価格373万円。【ナムコ】No.525

スタジアムヒーロー96
TV野球ゲーム。“魔球”や“秘打”を採用しコミカルで軽快な野球を楽しめる。「MLC」対応でソフト基板OP価格8万8千円。【データイースト】No.525

ストリートファイター・ゼロ2アルファ
「CPSⅡ」第18弾の対戦格闘ゲーム。基本的な遊び方は前作を継承し、新モード、新必殺技などを追加。ソフト基板OP価格12万9千円。【カプコン】No.525

1996年の動き

国内の動き

1995年 12月

- 4 セガ社新作展（東京、7日大阪）＝「マンクスTT」「バーチャロン」など発表。SNK新作展（東京、7日大阪）＝「リアルバウト餓狼伝説」発表。アイマックス新作展（東京）＝「ラズマタッズII」発表
- 6 JAMMA第32回理事会（東京）＝初の「アジアAMショー」香港開催を決定
- 9 セガ社ATP「新潟ジョイポリス」（新潟）オープン
- 12 SNK社長に高堂良彦氏、会長に川崎英吉氏
- 14 NSA「SCロケにおける少年補導状況に関する調査」結果発表
- 23 SNK初のテーマパーク「ネオジオワールド」（茨城・土浦）開園
- ★ 本紙「ベストヒットゲームズ25」に基づく95年「ビデオゲーム・オブ・ザ・イヤー」にセガ社「バーチャファイター2」と同社「バーチャコップ」＝12月下旬に表彰

1996年 1月

- 7 AOU近畿地区協議会「新春賀詞交歓会」（大阪）
- 9 セガ社「UFOキャッチャー」で実用新案登録
- 12 JAMMA／JAPEA／AOU共催「新春賀詞交歓会」（東京）。JAPEA第75回理事会（東京）＝役員改選方法を再検討
- 16 セガ社取引関係者新年会（東京）

2月

- 6 JOU通常総会（熱海）＝優秀機9点表彰。「ユニバーサルスタジオ・ジャパン」、5年後開園めざし米国MCA社と合意
- 19 CSG臨時総会（東京）＝解散を決議
- 20 トーゴ「メガコースター」公開走行テスト（〜23日、千葉）
- 21 「AOUエキスポ96」（〜22日千葉・幕張メッセ）。AOU第21回理事会（幕張メッセ）＝現行の役員改選方式を確認、景品上限価格は今後も検討。NSA第11回総会（幕張メッセ）

3月

- 2 スペースワールドでローラーコースター「ヴィーナス」運転開始
- 5 JAMMA第33回理事会（東京）＝AAG活動継続決定、部会・委員会を再編
- 15 エキスポランドでインバーテッドコースター「オロチ」運転開始
- 19 AOU／JOU「第16回青少年指導員養成講座」（名古屋）
- 20 マイカルクリエイト、7店目「ダイナレックス」（横浜・本牧原）オープン
- 22 AOU「第3回AMセミナー」（大阪）
- 25 風営法施行令一部改正公布（4月1日施行）＝許可手数料など値上げ
- 26 花やしきと鈴鹿サーキットで「スペースショット」運転開始
- 29 JAPEA第76回理事会（大阪）＝会員アンケート結果で役員全員留任へ
- 31 「ヒロシマナタリー」（広島）閉鎖
- ★ 警察庁、95年版「風俗営業等の状況」を発表＝ゲーム場の専業化進む。許可営業所減少、カジノバー急増

4月

- 3 JAMMA／AOU／NSA懇談会第9回会合（東京）＝「ゲーム博物館」創設を提案
- 15 TDLで「トゥーンタウン」オープン
- 16 バンプレスト新作展（〜17日千葉、24日大阪）＝「ガチャ王」など発表
- 17 JAMMA第34回理事会（東京）＝総会議案検討
- 20 セガ社ATP「福岡ジョイポリス」（博多）オープン
- 23 AOU第22回理事会（東京）＝優良従業員表彰を廃止、総会議案検討
- 25 余暇開発センター「レジャー白書96」発表＝ゲーム場市場回復の兆し
- 26 後楽園ゆうえんちで「タワーハッカー」運転開始。大型屋上ロケ「後楽園カーニバル」（宇都宮）開設

5月

- 2 シグマ、関東以外で初の直営ロケ「ロンゴロンゴイン吉本」（大阪）オープン
- 12 「きびの郷ワンダーランド」（岡山）閉鎖
- 16 JAPEA第16回通常総会（福井）＝ほぼ全役員再任。AOU第7回総会（東京）＝理事8名監事2名新任、正副会長再任
- 23 JAMMA第35回理事会および第8回通常総会（箱根）＝副会長に辻本憲三氏と金沢義秋氏
- 24 セガ社新作展（東京、28日大阪、29日福岡）＝「ラストブロンクス」「デカスリート」など発表
- 28 オリエンタルランド、第2テーマパークについて米国ウォルトディズニー社と基本合意発表

海外

1995年 12月

- 12 フランス、パリで「アミューズエキスポ95」（〜15日）
- 16 韓国、ソウルで初の「アミューズワールド」（〜19日）
- 18 アルゼンチン連邦警察、セガ社家庭用TVゲームを業務用に改造した業者を摘発
- 23 ナムコ、香港最大ロケ「ナムコワンダーパーク」プレオープン（2月本格オープン）

1996年 1月

- ★ タイトー・ヨーロッパ社が業務閉鎖へ
- 22 ナムコ、海外販売部の香港事務所を開設
- 23 英国ロンドンで「ATEI96」（〜25日）
- 24 ドイツ、フランクフルトで「IMA96」（〜27日）

2月

- 1 ナムコ、米国子会社通じEBMEゲーム場買収を発表
- 13 米国アタリコープ、JTS社に6月末吸収合併されると発表
- 27 セガ社、家庭用セガ・ヨーロッパ・グループ社とオランダ、ベルギー、オーストラリアの子会社整理を発表
- 29 トルコで「ウェルカム96」（〜3月1日）。ブラジル、リオデジャネイロ警察、セガ社家庭用を業務用に改造したゲームズハウス社を摘発

3月

- 7 米国オーランドで「ACME96」（〜9日）＝97年から「ASI」に改称すると発表
- 14 アルゼンチン連邦警察、無断コピー業者3社を摘発。イタリア、リミニで「春のENADA96」（〜17日）
- 19 米国任天堂と台湾TSMC社が無断コピー品用の半導体供給に関する民事訴訟で和解
- 21 シンガポールで初の「レジャーエイシア96」（〜23日）
- 28 セガ社、米国MCA社、ドリームワークス社の3社合弁でセガ・ゲームワークス社設立＝CEOにスキップ・ポール氏。米国WICO社倒産
- 29 米国アタリゲームズ社、WMS社の子会社に

4月

- 4 セガ社、英国JPMグループ4社買収
- 8 台湾、警察汚職から無許可遊技場閉鎖へ
- ★ ギリシャ、高額のAM機OP免許税発表
- 30 米国ラスベガスで「ストラトスフィアタワー」オープン

5月

- 1 セガ・ゲームワークス社、カナダのシネプレックス社と提携＝映画館との併設ゲーム場展開へ
- 6 チリ警察、セガ社家庭用の業務用への無断改造業者摘発
- 8 香港でAAMAとIAAPAによる「AAE96」（〜9日）
- 16 米国ロサンゼルスで第2回「E3」（〜18日）

風営規制続く業界

国内の動き

6月

- 6 参院地行委小委員会、規制緩和について質疑。「東京おもちゃショー」（〜9日千葉・幕張メッセ）
- 7 ナムコ新作展（東京、10日大阪、13日福岡）＝「アクアジェット」「プロップサイクル」発表。コナミ新作展（東京、11日大阪、13日福岡）＝「ジェットウェーブ」など発表
- ★ セタ、「ニンテンドー64」を業務用TVゲーム機に採用することで任天堂と合意発表
- 23 データイースト初の全国ゲーム大会「マジカルドロップ2」決勝（東京）
- 27 タカラAM初の新作展（東京）＝「世界一周の旅」「ハッピーピエロ」など発表

7月

- 2 タイトー新作展（東京、5日大阪、8日福岡）＝「サイド・バイ・サイド」など発表
- 4 JAMMA技術委員会、新JAMMA規格（12月制定予定）とPLガイドラインの中間報告会（東京）
- 6 ナムコ「サンシャイン・ナンジャタウン」（池袋）オープン
- 12 セガ社ATP「東京ジョイポリス」（臨海副都心）オープン
- 17 富士急ハイランドでローラーコースター「フジヤマ」運転開始
- 18 JAPEA第78回理事会（大阪）＝兵庫県遊戯施設安全連絡会への参加辞退
- 20 ひらかたパークが大規模リニューアルオープン
- 22 JAMMA／AOU／NSA「AM業界実態調査報告」発表＝業務用、家庭用とも市場後退
- 23 バンプレスト新作展（〜24日東京、8月6日千葉、8日大阪）＝「ねらっちゃ王」など発表
- 26 セガ社新作展（東京、29日大阪、30日福岡）＝「バーチャファイター3」など発表
- 31 JAMMA第36回理事会（東京）＝AAG経費の分担決定、広報委設置

8月

- 7 カプコン新作展（大阪、8日東京）＝「CPSⅢ」とその第1作「ウォーザード」など発表
- 13 ジェイ・エッチ・シーが東京地裁に和議申請、倒産
- 20 警察庁「平成8年版警察白書」報告＝カジノバーでの賭博犯急増。CESA、通産省の認可で社団法人化
- 22 CESA「東京ゲームショー96」（東京ビッグサイト）。コナミ、東京地裁に同社キャラクターをまねた漫画本の出版社、三和出版を相手に仮処分申請＝9月12日仮処分決定
- 31 「長崎遊園地」（長崎）閉鎖

9月

- 1 「ひのくにランド」（熊本）閉鎖
- 9 三菱電機とセガ社、バーチャルゲームセンター設立＝電子メール方式で対戦ゲームを実現
- 12 JAMMA／JAPEA共催「第34回AMショー」（〜14日千葉・幕張メッセ）。コナミ、CG基板「COBRA」発表。金子製作所、新システム基板「スーパー・カネコ・ノヴァシステム」発表。AOU第24回理事会（幕張メッセ）＝各専門委員会の活動報告
- 27 日活の更生計画案を東京地裁が認可＝ナムコの子会社として再建へ
- 30 JAMMA第37回理事会（東京）＝台湾サン・ミキシング社の商標権侵害で法的手続きへ

10月

- 1 「エレクトロニクスショー96」（〜5日千葉・幕張メッセ）。ニッコウ電子、インターネット上で中古機オークション開始
- 4 セガ社ATP「新宿ジョイポリス」（東京）オープン
- 15 ナムコ、料金後払い方式「ポストペイドシステム」を直営店「プリッズ厚木」（神奈川）に導入。「自販機フェア」（〜18日東京ビッグサイト）
- 18 テクモ初のゲームイベント「テクモゲームライブ96」（東京・渋谷）
- 23 ジャレコ新作展（東京、24日大阪、25日福岡）＝「なんでもシール委員会」など展示
- 24 JAPEA第79回理事会（東京）＝「安全管理マニュアル」「安全標識」の領布方法検討

11月

- 1 「PSエキスポ96〜97」（〜4日千葉・幕張メッセ）。国内初の「E3・TOKYO96」（同）
- 6 JAPEA会員懇談会（静岡）
- 7 オリエンタルランドの株式を東証が上場申請＝12月11日1部上場
- 14 AOU第25回理事会および第7回全国大会（熱海）＝対人ゲーム設備を年内に撤去の自主規制
- 18 コナミ内覧会（東京、20日大阪、25日福岡）＝「ヴァーサスネットサッカー」発表
- 22 初心会ソフト展（〜24日千葉・幕張メッセ）
- 28 初のJAMMA「アジアAMショー」に日本からも多数参加

海外

6月

- 19 中国の国家版権局、著作権侵害で華通実業を摘発＝「ネオジオ」偽造基板約60枚押収
- 20 パラグアイ民事裁、セガ社の訴えで南米最大の家庭用偽造業者のT&T社に仮処分決定＝商工省が偽造工場を7月5日、10日摘発
- 21 米国ラスベガスでカジノホテル「モンテカルロ」オープン
- 26 コナミ「G1クラシック」を豪州アリストクラット社を代理店に発売合意発表
- 27 米国WMS社、大がかりな子会社再編計画発表

7月

- 7 SNK、三井物産と合弁でシンガポールに子会社「SNKシンガポール」設立＝社長に山畑達也氏
- ★ 米国プリミア社閉鎖＝資産は8月8日競売で新会社ゴッドリーブ社が落札
- ★ タイトー、中国に合弁会社「北京泰信文化娯楽有限公司」設立＝社長に梅村純一氏
- 25 ブラジル、サンパウロで「SALEX96」（〜27日）＝カプコンとSNKがリード

8月

- 7 中国の国家版権局、「ネオジオ」の無断コピー基板販売で華通実業公司に行政罰を決定。フランス政府、CFAのAWP機合法化要求を拒否
- 28 豪州連邦裁、TVゲーム機の並行輸入は著作権侵害になるとの判決

9月

- 8 セガ社、英国ロンドンに海外初のATP「セガワールド」オープン
- 23 中国、上海で米国ITP社企画「アメリカンドリームパーク」開園＝計5ヵ所計画
- 26 米国ダラスで「AMOAエキスポ96」（〜28日）＝AMOA新会長にジェリー・デリック氏＝モデム使う通信型TVゲームなどに話題集まる

10月

- 1 米国ウォルトディズニーワールド開園25周年。米国ラスベガスで「ワールド・ゲーミング・コングレス」（WGC、〜3日）
- ★ コナミ、シンガポールに持株会社のコナミ・エイシア・シンガポール社など設立
- 9 米国ラスベガスで「ファンエキスポ96」（〜12日）
- 16 ナムコ、欧州子会社を通じアタリゲームズ・アイルランド社を買収、欧州などでの独占販売権も
- 17 イタリア、ローマで「ENADA96」（〜20日）＝イタリア内務省、ギャンブル機撤去しないとリデムプション容認を取り消すとの警告
- ★ セガ社、豪州VNL社との合弁会社「SVD社」の年内設立を発表

11月

- 1 中国政府、賭博遊技一掃を図る通達を全土に流す
- 5 オーストラリアで「AMOAQ」（〜9日）
- 6 米国連邦控訴裁、アルペックス社特許訴訟で地裁評決を破棄、米国任天堂が逆転勝訴
- 20 米国ニューオーリンズで「IAAPA96」（〜23日）
- 28 香港で初のJAMMA「アジアAMショー」（〜30日）

CAPCOM

Impress インプレス
オールインジェクションボディを採用した進化的なフォルム!
◆迫力の重低音! アクティブサーボスピーカーシステム。
◆ハイエンド映像を美しく再現、高品位の29インチモニター。
◆対戦格闘人気をさらに盛り上げる、新感覚「チャレンジャーフリップ」に対応。
◆キャスター付で楽々運搬、さらに筐体が上下に分割可能!!
◆電源を上部に集約・絶縁した安全設計採用。(特許出願中)
●外寸/W:730mm×D:920mm×H:1,460mm (高さはアイキャッチ含みます)
© CAPCOM CO., LTD. 1996 ALL RIGHTS RESERVED.
OP AM

マジカルパンプキン ピューロランドでだいぼうけん
ハローキティ、けろけろけろっぴ、バッドばつ丸とピューロランドで楽しい大冒険に出発だ!!
◆ゲームプレイ時間/プレイ料金のDIP設定が可能。
◆設置の向きに困らない左右出入口。
◆ハローキティ、けろけろけろっぴ、バッドばつ丸の楽しいオブジェが抜群のアイキャッチとなり、集客効果抜群!
●外寸/W:1,580mm×D:1,640mm×H:1,950mm
© 1976, 1988, 1993 SANRIO CO., LTD. NO-S7-11-11-02
© CAPCOM CO., LTD. 1996 ALL RIGHTS RESERVED.
AM

BOMBER MAN ボンバーマン みそボン ルーレット
シングルメダルシリーズ 第2弾!!
子供達に大人気の「ボンバーマン」がメダルゲームになって新登場!!
◆モニターサイズ18インチ。大画面の迫力でアイキャッチ性もバツグン!!
◆スキル性タップリのゲームで、メダル獲得時の爽快感もバツグン!!
◆バックアップ機能によりインカム情報(当日・累計)やペイアウト状況などの情報がいつでも確認可能。
●外寸/W:500mm×D:570mm×H:1,419mm
※キャスター付で移動もラクラク!!
© HUDSON SOFT Produced by EIGHTING
AM

カプコンオリジナルリストウォッチ
腕にキラリ個性が光る!!
◆10種/100個入り(大:80個/小:20個)
© CAPCOM CO., LTD. 1996 ALL RIGHTS RESERVED.
OP AM

カプコン・アミューズメントマシン&グッズ充実のラインナップ!
CAPCOM AMUSEMENT MACHINE & GOODS LINE-UP

NEW OOB・50 DYNAMIC SCREEN PROJECTION (ニューオオビ・50)
迫力の大画面!!
ゲームシーンに新戦力。アミューズメントが今、熱くなる!!
◆大迫力50インチプロジェクションTV(水平解像度24KHz)使用。
◆スキャン・コンバータ(15KHz~24KHz)搭載。
◆Qサウンド®対応スピーカーシステム「アクティブ・サーボスピーカー」搭載。
◆画像調整(コンバージェンス調整)は、付属のリモコンにより簡単に調整可能。
◆横画面専用。
◆運搬時に便利なモニター、シート、キャビネット分割方式。
◆2~3人プレイ用。
◆蛍光灯によるライトアップにより設置場所をいっそう引き立てる。
◆移動もラクラク、便利なキャスター付。
機能性、操作性、臨場感をさらに追求!
●外寸/W:1,140mm×D:2,200mm~3,700mm×H:1,875mm
© CAPCOM CO., LTD. 1996 ALL RIGHTS RESERVED.
AM

ノート&鉛筆プライズマシン ポコニャン! ジャンボフレンド™
ただいま大好評の「ポコニャン!」シリーズ。当たりが3種類になりジャンボになって新登場!!
●外寸/W:700mm×D:550mm×H:1,820mm
© 1996 藤子・F・不二雄・NHK・NEP・小学館・日本ヘラルド映画 © CAPCOM 1996
AM

シングルメダルシリーズ第1弾!! ゴー!ゴー!コニーちゃん! ジャカジャカジャンケン!™
ポンキッキーズ(フジTV系)で大人気のゴー!ゴー!コニーちゃん!のジャカジャカジャンケン!がメダルゲームになって登場!
ゲームソフト開発・製造元 株式会社エイティング 8ing EIGHTING CO., LTD.
●外寸/W:500mm×D:570mm×H:1,419mm
© 1996 EIGHTING © 1996 kerokeroking/FCC
AM

SECRET FILE シークレットファイルNEWS
大好評を頂いているシークレットファイル。只今《ウォーザード》を好評発売中!!さらに《ストリートファイターEX》を準備中です。ゲーム大会の景品、お得意様へのサービス等に最適のアイテムです。ぜひご利用ください。
基板購入先でお求め下さい。
メダルゲーム機の設置運営につきましては「メダルゲーム場運営基準」を守ってご使用下さい。

OP レンタルグループにて取り扱っています。 AM AM販売事業部にて取り扱っています。
販売のご用命はAM販売事業部/レンタル・リースのご用命はレンタルグループまでお申し付けください。筐体のデザイン・仕様等を予告なく変更する場合があります。あらかじめご了承ください。

株式会社カプコン®
<AM販売事業部> ●本 社/〒540 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号 TEL.(06)920-3633 FAX.(06)920-5133
●東京支店/〒163-02東京都新宿区西新宿2丁目6番1号(新宿住友ビル43階) TEL.(03)3340-0730 FAX.(03)3340-0701
レンタルグループ/〒540 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号 TEL.(06) 920-3631 FAX.(06) 920-3632
札幌営業所/TEL.(011)642-8340 FAX.(011)642-8731
仙台営業所/TEL.(022)282-5311 FAX.(022)282-5313
新潟営業所/TEL.(025)286-2041 FAX.(025)286-2043
関東営業所/TEL.(03)3340-0737 FAX.(03)3340-0701
名古屋営業所/TEL.(052)778-1117 FAX.(052)778-1119
近畿営業所/TEL.(06) 946-4054 FAX.(06) 946-7429
岡山営業所/TEL.(086)246-4191 FAX.(086)246-4193
福岡営業所/TEL.(092)629-5100 FAX.(092)629-5103

まるちかめらあいず MULTI CAMERA EYES No.282

矢飛圓方

逆流現象〈Ⅷ〉

「おいしかったな」
「うん一度は諦めていたのに、おもいがけないところによく繁盛している店があったものだね」

山川とゲーム場の二階の食堂街を後にして、また来た道と同じ道を引き返してゆく。

「どんな本でもすぐ取りよせます。店員に御相談下さい」

という看板を出しているもはや廃墟と化している本屋の前では、それでもまた立ち止ってしまう。

「いい本屋だったろうなあ」
「さぞかしいい店主がいたことであろうと想像されるね」
「ま、もう過ぎたことだ」
「これだけ大きな本屋で山川が知らない間に開店して、山川が知らない間に閉店してしまうなんて信じられない出来事だな」
「世界は広い」
「広いといっても山川の家からこの店までは直線距離では三㌖もないのじゃないか」
「ま、そういうことではあるかもしれないな」
「残念だったね」
「人工の街、計画的に造られた街がいかにもろいかということだね。これが自然に生活をしている人の営みによって造られていった街であれば、こうは簡単にゴーストタウンにはならなかったとおもうよ」
「それは難しい問題だよ。人が自然につくりあげた村で今や全然人が住んでいない村が多数あるようになってしまったんだから」
「それはちょっと違うね。やはり人為的な政治的な圧力が間接的にかけられて、本当はそこで今迄通りの生活を続けたい人たちを、半ば強制的にその地から追い出してしまった面もあるのではないかしら」
「小さな子どもでも玩具で楽しく遊んでいる最中にその玩具をとりあげられたら真剣に怒るのだけれど、この国では農業というまっとうな職業までをとりあげられても怒らない、あるいは怒りを正当なルートにのせて表現出来ない人たちがけっこう多いんだね」
「外圧からか何か知らないけど、国全体の食料の自給率から考えたら、この国ほど食料の自給率が低い国はないのに一体どうなってるんだろうね。世界でもっとも食料の自給率が低い国で、食料の生産に励んできた人たちが食料の生産ができない状況に追いこまれ、しかも住宅事情ではこれも世界有数の悪いデータをもっている国の中で、ゆったりした土地ゆったりした広い家を追われてしまうのだから」
「政治屋や官僚でも別にそこまで考えてことに当っている訳ではないんだろう。このボタンを押したら、それにつれて、どこそこがどう変化してゆくというような見通しを正確につけられるような人は、ああいう族の中には一人だにいないといってもいいよ。アメリカ発で直接、あるいはアメリカ発だけど他国を通じてボタンが押されたことに対しての反応が、所謂日本の政治をその都度その都度動かしているだけであって、そのボタンを押されたら、こういう悪い結果が出るから、それに対抗して日本は別のボタンを押さなければならないという努力は、族によって行なわれた験しがないようだな」
「ボタンを押されて困った事態が惹起されても、その問題の収拾は限りなく先へ先へと先延ばしされてゆくのに過ぎない。わが国では著名な精神病理学者までがカウンセリングを受けている人たちに対して、あなたがおかしくなっているのは気持のきりかえが出来ないからなので、自分では困った事態の中に落ちこんで気持が悪いとおもい続けているから、そこから脱け出そうと努力して、よけいに病状を悪化させているのです。いいですか、肝腎なことはその事態を困ったことだとか気持が悪いことだとおもわないことです。その事態に慣れてしまいなさい。そうすればあなたが悩んでいることは一挙に解決されてしまう。普通の人は、ということはあなた以外の人はすべてそういうふうにして現実社会で生活しているのです、などとのたまう。カウンセリングを受けにきた人は、現実に起きている困った事態を解決するためにはどうすればよいかを尋ねるために、多忙ななかを態々やってきているのに、かえってくる答はそういうやくたいもない寝言なのだ。

政治屋官僚、はては学者までが困っている問題あるいはこれから困るであろう問題については、出来る限りそれを見ないようにして先へ延ばしてゆく。その時その時には行き当りばったりのことばかりで金と暇とをつぶしてゆく」
「破滅型とか自滅型とかいわれているタイプだね」
「まさにそうだ。これも昔の文士がやってきたような破滅型なら、たかが知れているが、今の社会でのように政治屋官僚財界学者一億一心で破滅型ということになると収拾がつかないね」
「去年までの山川の本と同じだ」
「それはそうだけど、ボクの場合はちょっとその流れを逆流させ、その後は生活という流れが順調に運ぶように心がけはじめてきている」
「エラいんだな」
「何だ、笑いながら言われてもエラいがバカにしか聞こえないぜ」

二人とも心の底から笑って、山川の本を片づけるために心なしか歩調を速めるようにしてゆく。

「本だからまだ片づくんだよな」
「本以外のものは駄目か」
「駄目なようだな」
「なんだかそう言った時の顔つきは、井伏鱒二の山椒魚とそっくりに見えたような気がする」

笑いながら更に山川の家へと急ぐ。

「山椒魚は駄目なようだったが、あの時山椒魚の頭で洞の入口に栓をされてしまって洞から外へ出られなくなってしまっていた海老は、結局はどうなったんだっけ」
「誰かさんではないけど、そう訊かれても記憶が定かではないな。花びらが流れていた清冽な流れは記憶に鮮かなんだがなあ」
「山椒魚の図式、山椒魚のような小海老から見れば巨大な権力の保持者が、海老の生殺与奪の権を握っていて弱いものいじめに徹するというのは、まさに井伏鱒二が見ぬいていたように、今も昔も終始一貫して変わらぬわが国の社会の仕組の基盤を形成しているもののようだね」

もはや二人ともやけっぱちの大笑いで、とにかく山川の本が片づけられるところまでは、出来るだけ早く片づけてしまおうということになる。そうすれば他人がいないところ、山川の目前だけで発生する山川の奥さんのヒステリーも、少しづつ和らいでいくかもしれない。もうね、鬼瓦のような形相に変っちまってね、この上なく怖いものだよと山川はそっと言っていたのだが。

DECEMBER 15

Game Machine's Best Hit Games 25

■ＴＶゲーム機 ── ソフトウェア (VIDEO GAME SOFTWARE)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	サムライスピリッツ─天草降臨（ＳＮＫネオジオ） Samurai Shodown 4 (SNK)	7.16
❷	4	ギャロップレーサー（テクモ） Gallop Racer (Tecmo)	7.06
❸	─	ライデンファイターズ（セイブ） Raiden Fighters (Seibu)	6.40
4	2	Ｘメンvsストリートファイター（カプコン） X-men vs. Street Fighter (Capcom)	6.20
5	3	子育てクイズマイエンジェル（ナムコ） Quiz My Angel* (Namco)	5.96
6	5	ステークスウイナー　2（ザウルス／ＳＮＫネオジオ） Stakes Winner 2 (Saurus/SNK)	5.69
❼	8	ダイナマイトベースボール（セガ社） Dynamite Baseball (Sega)	5.48
8	7	クイズなないろドリームス（カプコン） Quiz Nanairo-Dreams* (Capcom)	5.47
9	6	ストリートファイター・ゼロ２アルファ（カプコン） Street Fighter ZERO 2 Alpha (Capcom)	5.36
10	9	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96（ＳＮＫネオジオ） The King of Fighters '96 (SNK)	5.08
11	11	ダンシングアイ（ナムコ） Dancing Eyes (Namco)	5.05
12	10	ファイナルロマンス　R（ビデオシステム／ビスコ） Mahjong Final Romance R* (Video System)	5.00
13	12	バーチャストライカー（セガ社） Virtua Striker (Sega)	4.93
⓮	19	パズルボブル　2（タイトーＦ３） Puzzle Bobble 2 [Bust-A-Move Again] (Taito)	4.80
⓯	30	スーパーワールドスタジアム　96（ナムコ） Super World Stadium 96 (Namco)	4.71
16	14	ビッグトーナメントゴルフ（ナスカ／ＳＮＫネオジオ） Neo Turf Masters (Nazca/SNK)	4.64
⓱	27	鉄拳　2バージョンB（ナムコ） Tekken 2 (Namco)	4.58
18	16	ストライカーズ１９４５（彩京／ジャレコ） Strikers 1945 (Psikyo)	4.47
⓳	42	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま（コナミ） Tokimeki Memorial Crazy Cross (Konami)	4.46
⓴	35	スーパーリアル麻雀　PⅥ（セタ／ビスコ） Super Real Mahjong PⅥ* (Seta/Visco)	4.33
21	21	１９ＸＸ（カプコン） 19XX (Capcom)	4.29
22	20	パズルボブル　2Ｘ（タイトーＦ３） Puzzle Bobble 2X [Bust-A-Move Again X] (Taito)	4.28
㉓	25	ファイナルロマンス　2（ビデオシステム／ビスコ） Mahjong Final Romance 2* (Video System)	4.27
24	13	上海・万里の長城（サン電子／テクモ） Shanghai—The Great Wall (Sun)	4.26
25	15	レイストーム（タイトー） Ray Storm (Taito)	4.23

*The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc

評価 (RATING) 調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9：すばらしい人気と売上げ、8：大変いい人気と売上げ、7：いい人気と売上げ、6：まあいい人気と売上げ、5：平均的なもの、4：平均以下（以下省略）

■完成品タイプのＴＶゲーム機 (DEDICATED VIDEOS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	バーチャファイター　3（セガ社） Virtua Fighter 3 (Sega)	8.25
2	2	アルペンサーファー（ナムコ） Alpine Surfer (Namco)	7.50
3	3	セガツーリングカー（DX／２Ｐ）（セガ社） Touring Car (DX/2P) (Sega)	7.08
4	4	ウェーブランナー（セガ社） Wave Runner (Sega)	7.00
❺	6	アクアジェット（ナムコ） Aqua Jet (Namco)	6.73
❻	7	サイドバイサイド（２Ｐ）（タイトー） Side By Side (2P) (Taito)	6.50
7	5	プロップサイクル（SD／DX）（ナムコ） Prop Cycle (SD/DX) (Namco)	6.47
8	8	電脳戦機バーチャロン（２Ｐ／VS）（セガ社） Virtual On — Cyber Troopers (2P/VS) (Sega)	6.14
9	9	バーチャコップ　2（DX／S）（セガ社） Virtua Cop 2 (DX/S) (Sega)	5.68
10	10	レイブレーサー（２Ｐ）（ナムコ） Rave Racer (2P) (Namco)	5.60
⓫	15	アルペンレーサー（ナムコ） Alpine Racer (Namco)	5.54
12	12	ガンブレードＮＹ（SD／DX）（セガ社） Gunblade NY (SD/DX) (Sega)	5.44
13	11	タイムクライシス（SD／DX）（ナムコ） Time Crisis (SD/DX) (Namco)	5.35
⓮	17	ガンバレット（ナムコ） Point Blank [Gun Bullet] (Namco)	5.00
15	14	セガラリー・チャンピオンシップ（２Ｐ）（セガ社） Sega Rally Championship (2P) (Sega)	4.92

■フリッパー (FLIPPERS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	アラビアンナイト（ウィリアムズ／タイトー） Arabian Nights (Williams/Taito)	5.50
2	2	ジュラシックパーク（データイースト） Jurassic Park (Data East)	4.80
❸	4	ピンボールマジック（カプコン） Pinball Magic (Capcom)	4.60
❹	6	フランケンシュタイン（セガ社／データイースト） Frankenstein (Sega/Data East)	4.55
5	3	コンゴ（ウィリアムズ／タイトー） Congo (Williams/Taito)	4.50

■その他アーケードゲーム機 (OTHER ARCADE GAMES)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
❶	─	ネオプリント（ＳＮＫ） NEO Flash [NEO Print] (SNK)	9.67
2	1	プリント倶楽部（アトラス／セガ社） Printing Club (Atlus/Sega)	9.05
3	2	セラージュ（ユージン／ナムコ） Cellage (Yujin/Namco)	8.57
4	3	ネーム倶楽部（セガ社） Name Card Club (Sega)	6.92
❺	6	手相占い・ちょっとみせて（セガ社） Palmist (Sega)	4.64

KONAMI

©1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

さらに充実、第3弾!
目指せイントロ王!
勝負は一瞬、イントロ一発。
記憶、聴力、フル回転。

クリアなサウンド、音質アップ!
筐体デザイン一新、
アイキャッチ
効果もアップ!

さらにパワーアップ!!
♪年代別、ミリオンセラーなど、ジャンル選択を大充実!
♪誰でも親しめる簡単なルール!
♪さらに高音質! ♪大幅強化のグラフィック
♪二人で協力、対戦プレイ可能!
♪曲も増加! 約1500曲!!

遊び方
・まずジャンルを選択!
・イントロが流れて、わかったら早押しボタンを押す!
　回答権を得たら、正解の番号を押す!
・正解すると、音符をゲット!
　ステージ終了時にノルマ数以上音符があると
　次ステージへ進める!
・途中にはボーナスステージが用意されている!
　ゲームに有利なアイテムをゲットだ!

DOREMIFA GP3

●本体寸法 [Dimensions]:950(W)×1,115(D)×1,975(H)mm ●本体重量 [Weight]:約140kg
●モニター:25インチカラー ●使用電源 [Power]:AC100V±10%(50Hz/60Hz)
●消費電力:約140W ●金庫容量:3,000枚(100円硬貨)

コナミ株式会社
本社/〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1 TEL.03-3432-5787

Arcade Revenue Hit By Recession

Mid-term results for the term ended September were disclosed by Capcom, Konami, Sega and Taito by November 15. Sega increased its revenue and recorded its first rise in net profit in three years while Konami and Capcom posted much improved results. However, Taito's results continued to worsen. (All the results shown below represent non-consolidated results.)

Sega Enterprises Ltd., Tokyo, reported mid-term revenue of ¥174,856 million, up 11.8% over the same period a year ago, and net income of ¥6,032 million, up 9.0%. This was announced on November 22.

A breakdown of revenue shows that coin-op games and karaoke accounted for ¥43,759 million, up 14.2% over the same term a year ago, home videos ¥85,386 million, up 14.3%, arcade operation income ¥43,016 million, up 2.3%, and others ¥2,693 million, up 91.4%. A breakdown of exports shows that coin-op games accounted for ¥15,910 million, up 18.2%, and home videos ¥42,278 million, up 11.8%. The export ratio increased from 33.6% in the same period a year ago to 34.5%.

According to Sega, its computer graphics (CG) videos such as "Virtua Fighter 3", and "Print Club" contributed to coin-op sales, and its amusement theme parks (ATPs) such as "Tokyo Joypolis" contributed to results in the arcade division. Sega did not revise its forecast for the fiscal year ending March 1977. (See *"Game Machine" No. 520*)

Taito Corp., Tokyo, reported mid-term revenue of ¥35,158 million, down 3.7% from the same period a year ago, and net income of ¥948 million. In the same term a year ago, Taito incurred a net loss of ¥2,422 million.

A breakdown of revenue shows that coin-op games accounted for ¥3,754 million, down 0.8% from the same period a year ago, home videos ¥1,338 million, up 67.1%, coin-op karaoke ¥1,639 million, up 8.5%, home karaoke ¥1,238 million, up 1,055.4%, arcade operation income ¥26,670 million, down 11.0%, and others ¥515 million, up 53.0%.

A breakdown of exports shows that coin-op games accounted for ¥586 million, up 19.3%, and others ¥515 million, up 249.3%. The export ratio increased to 2.4% from 1.7% in the same period a year ago.

According to Taito, its arcade operation division is suffering in the severe economic environment and despite strong efforts to upgrade locations, net income decreased large 11.0%. Taito is now promoting its home karaoke set as a multimedia terminal.

Taito revised its forecast for the fiscal year ending March 1997 downward to ¥72,100 million in revenue, down 3.7% from the preceding year, and ¥1,500 million in net income. (In the preceding year, Taito incurred ¥9,513 million in net loss.)

Konami Co., Ltd., Tokyo, reported mid-term revenue of ¥21,330 million, up 24.2% over the same term a year ago, and net income of ¥3,006 million, up 100.3%. This includes a ¥1,000 million increase in net income resulting from a slight change in accounting procedures.

A breakdown of revenue shows that coin-op amusement games accounted for ¥3,540 million, up 241.0% over the same period a year ago, gaming machines ¥3,372 million, up 39.2% (coin-op games total ¥6,912 million, up 99.8%), home videos ¥9,617 million, up 17.1%, pachinko devices ¥1,462, down 62.7%, and others ¥2,437 million, up 187.4%.

A breakdown of exports shows that coin-op amusement games accounted for ¥1,089 million, up 894.0%, gaming machines ¥476 million, up 466.7% (totaling ¥2,285 million, up 759.2%), home videos ¥1,774 million, up 259.1%, and others ¥25 million, up 56.3%. The export ratio bounced back to 19.2% from a low of 4.5% in the same period a year ago.

Konami revised its forecast for the fiscal year ending March 1997 extensively upwards to ¥53,000 million in revenue, up 22.9% over the preceding year, and ¥6,500 million in net income, up 106.0%.

Capcom Co., Ltd., Osaka, reported mid-term revenue of ¥16,999 million, up 28.9% over the same term a year ago, and net income of ¥1,210 million, up 1,993.1%.

A breakdown of revenue shows that coin-op games accounted for ¥4,068 million, up 7.4% over the same period a year ago, home videos ¥7,111 million, up 138.9%, arcade operation income ¥3,048 million, down 2.6%, movie film business ¥2,521 million, down 17.5%, and others ¥267 million, up 3.4%.

A breakdown of exports shows that coin-op games accounted for ¥1,078 million, up 21.3%, home videos ¥1,075 million, up 15.7%, and movie films ¥2,498 million, down 14.6%. The export ratio decreased to 27.6% from 36.4% in the same period a year ago.

Capcom did not revise its forecast for the fiscal year ending March 1997. (*See "Game Machine" No. 528*)

Seasons Greetings

Nintendo Introduces "F-Cassette" System

Nintendo Co., Ltd., Kyoto, announced on November 14 that from summer 1997, it would adopt the rewriting system to sell "Super Famicom" software through the "Lawson" convenience store chain which has about 6,000 stores across Japan. The player simply purchases an "F-Cassette" (scheduled to be sold at less than ¥5,000) which has a built-in flash memory, not a masked ROM and inserts it into a writing machine installed in each "Lawson" store to unload software. If a player gets bored with one game on his "F-Cassette", he can replace it with another game.

Since 1,662 million sets of the 16-bit "Super Famicom" have already been sold in Japan, the introduction of this "F-Cassette" can greatly benefit players, retailers and software developers, Nintendo explains.

Software developers will license Nintendo, and Nintendo will produce the CD-ROM which contains the licensed software and supply it to "Lawson". The writing fee at "Lawson" ranges from ¥1,000 – 4,000 depending on the game, and data such as the writing frequency is collected and totaled at Nintendo and royalties paid to software developers. As a result, the masked ROM cartridge manufacturing cost is totally eliminated, thus bringing about a considerable merit.

Nintendo will start test operations of the "F-Cassette" system from April 1997. If successful, Nintendo will license to retail formats other than convenience stores.

NMK Moves Head Office

NMK Co., Ltd., a video game manufacturer, has moved its head office from December. The new address is as follows:

NMK Co., Ltd.
Yamanaka Bldg., 4F, 1-19,
Kanda-Sakumacho,
Chiyoda-ku, Tokyo 101
phone 81-3-3257-1630
fax 81-3-3257-1639

Takara Amusement Co., Ltd., Tokyo, has announced that its sales department moved to the head office building of its parent company, Takara, 4-19-16, Aoto, Katsushita-ku, Tokyo 125 (phone) 81-3-3603-1270

Game Machine
Editor: *Masumi Akagi*
Amusement Press, Inc.
18-2, Doyamacho, Kita-ku,
Osaka, 530 Japan
faxphone (81) 6-314-3821
ampress@msn.com
© 1996 Amusement Press, Inc.

キャッチ・ザ・ハート ——
TAITO

色々なデートコースが選べます。

彼女のハートをゲットできるか!?

好みの女の子とデートしながらさまざまなミニゲームをクリアし、最後の告白イベントを勝ち取ろう！

2P時は女の子を奪い合う設定

たくさんのミニゲームをクリアすると・・・？

まじかるでーと ドキドキ告白大作戦

TG

TAITO FX-1

あの名作パズルバボルが新機能搭載で帰ってきたぞ！

- バリエーション豊かなステージ構成。(全30ステージ560面)
- ユニークな攻撃方法を持つ8人が選択可能。
- 対戦の興奮はそのまま、新仕様を追加!面白さがぐ〜んとグレートアップ。

TG

パズルボブル3 PUZZLE BOBBLE 3

TAITO F3 PACKAGE SYSTEM

こんなクレーンゲーム待ってました！

★回転機能はもちろん、3種のツメとバネを装備！

ここがポイント

★2P機では初のジョイスティックによる8方向操作を実現。しかも時間内なら何度でも移動可能。

落とし口が広い(285×250mm)ので大きな景品に対応

GM ■寸法／W1,760睹け×D885×H1,960 (mm)

CAPRICCIO SPIN 2 カプリチオスピン2

競馬ゲームの決定版！

ウィニング・ギャロップ Winning Gallop

CCDカメラ搭載！

19インチタッチパネルで操作性、見やすさUP！

無軌道走行可能！

走行方向を右回り左回りと反転！

GM

■寸法／W4,900×D3,100×H2,225(mm) ■重量／2,008kg ■消費電力／3,300W,AC100V ■梱包寸法／MAIN CABINET(フィールド)：W3,700×D1,950×H1,050 (mm) REAR CABINET(プロジェクター一式)：W2,550×D1,920×H1,400(mm) ROOF(プロジェクター上アンドン)：W1,300×D650×H2,550(mm) TERMINAL CABINET(一組2セット・計6ヶ)：W1,200×D920×H800(mm)

メダルゲーム機の設置運営につきましては「メダルゲーム場運営基準」を守ってご使用下さい。

この冬大ブレイク！

ストレイシープクリスマス

おこってコアラ だまってカンガルー

GM ©フジテレビ/ROBOT

より軽く、コンパクト！ラクラク設置

■寸法／W750×D903×H1,450 (mm) ■重量／105kg ■消費電力／125W

GM

イーグレットⅡ

メダルコーナーを華やかに演出！

■寸法／W580×D737×H1,597 (mm) ■重量／90kg

GM

ジャンリー

株式会社タイトー®

※筐体の仕様外観及び画面写真は、改良のため予告なく変更する場合がございます。

© TAITO CORP.1996 TAITO HOMEPAGE http;//www.taito.co.jp/

GM販売部 〒243-04神奈川県海老名市下今泉250 TEL(0462)35-9510 FAX(0462)35-5649
TG販売部 〒223神奈川県横浜市港北区高田町50 TEL(045)593-7125 FAX(045)593-7143

プログラマー、CGデザイナー募集中！ 問い合わせ先 ☎045(593)7100